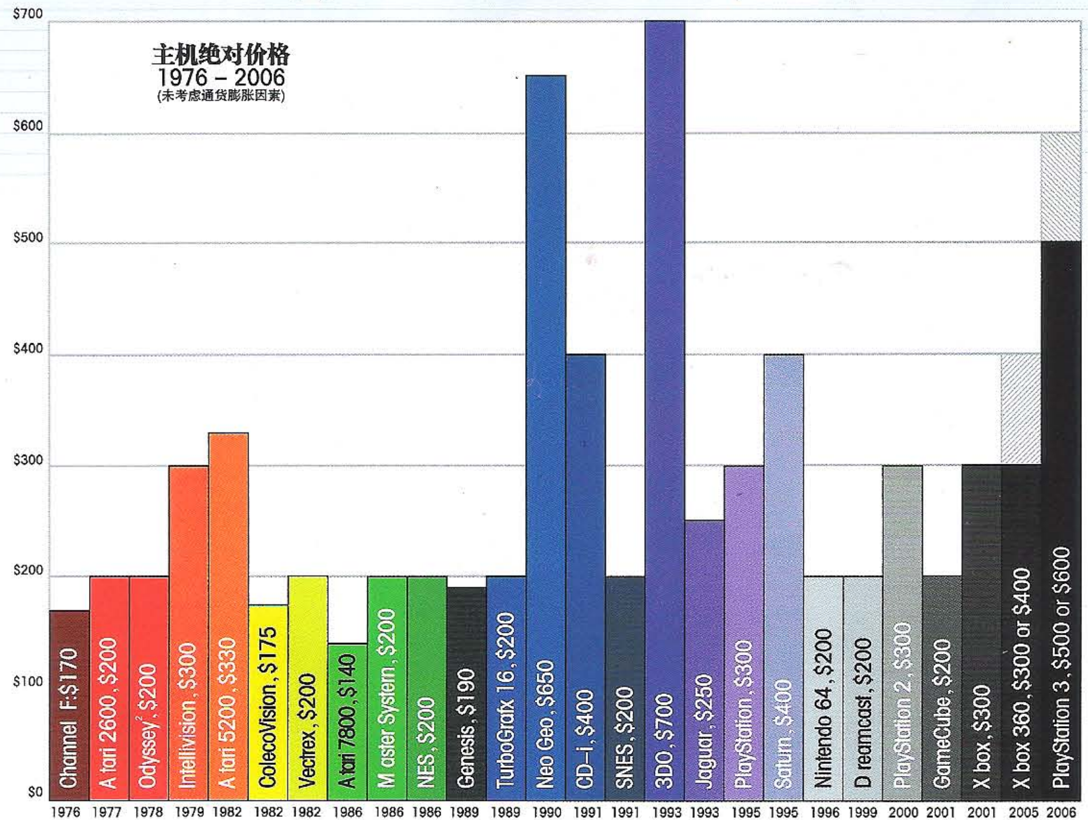

GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.184
2006年13期
定价9.80元
特别企划
「2006暑期买机必读！」
关注新旧平台交替期！
一代辉煌之后的下一轮精彩
「英雄不死」
游戏中的漫画英雄
「斗魂再燃！」
暑期格斗新作彻底验证！
发烫新作
超龙珠Z
分裂细胞 双重间谍
口袋妖怪 钻石/珍珠
密码兵器·袭击
BLOOD+
勇闯尸城
恐龙猎人
五大新作彻底攻略
横行霸道
——自由城故事
七武士
SUNRISE英雄谭3
杀手 血腥报酬
X-MEN3
卷首特报
PS3的价格陷阱！
中日玩家大调查！主机价格历史大整理！
电玩通&电击收藏
MGS猎狐犬珍藏组卡
ISSN 1006-5032
TVGAME 综合情报志

检阅历代主机价格，倾诉



注※绝对价格即主机发售时宣布的售价，相对价格则是折合成2006年的美元，根据美国劳动统计局通货膨胀计算器算出。

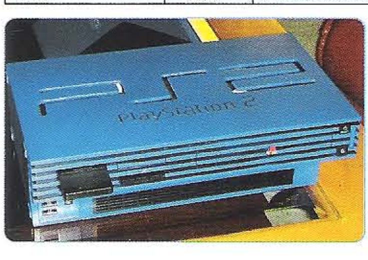
不可否认，PS3这次499美元和599美元两个版本的定价确实是相当高的，为此，不但中国玩家感到无奈，即便是外国玩家们也都对这一高昂的售价纷纷抱怨不已。下面我们不妨将历代家用机游戏首发价格做一个详细回顾，这两页分别列出了由国外的CurmudgeonGamer网站总结了自1976年以来30年中26款游戏主机的价格并进行了对比。左边这张图是各款主机当年在美国发售时的绝对价格，右边这张图是在考虑到通货膨胀等因素后，将各主机当时的发售价格换算成如今实际购买能力后的相对价格，应该说这种相对价格的比较更能体现历代主机定价与当时玩家们的购买能力对比状况。就绝对价格方面而言，500/600美元的PS3排名第三，仅次于1993年700美元的3DO和1990年650美元的Neo Geo；而在换算成相对价格之后，PS3仅排第八和第十，前三位分别是Neo Geo、3DO和1979年发售的Intellivision。Xbox和Xbox 360这两兄弟的表现可以说是“一般”，绝对排名偏高，相对排名稍低。绝对价格最便宜的是1986年的Atari 7800，140美元；相对价格最便宜的则是2001年的NGC，折合225.64美元。当然，那些“昂贵”的主机最终销量都是非常少的。

日本游戏主机首发价格列表

主机	厂商	发售日	价格
FC	任天堂	1983年7月15日	14800日元
SG-1000	SEGA	1983年7月	15000日元
SEGA MARK Ⅲ	SEGA	1985年10月	15000日元
PC ENGINE	NEC	1987年10月30日	24800日元
MEGA DRIVE	SEGA	1988年10月29日	21000日元
GAMEBOY	任天堂	1984年4月21日	12800日元
NEO GEO	SNK	1990年4月26日	58000日元
GAMEGEAR	SEGA	1990年10月6日	19800日元
SFC	任天堂	1990年11月21日	25000日元
CLD-A100	先锋	1993年8月20日	89800日元
3DO REAL	松下	1994年3月20日	54800日元
SS	SEGA	1994年11月22日	44800日元
PS	SCEI	1994年12月3日	39800日元
PC-FX	NEC	1994年12月4日	49800日元
VB	任天堂	1995年7月21日	15000日元
N64	任天堂	1996年6月23日	25000日元
NGP	SNK	1998年10月28日	7800日元
DC	SEGA	1998年11月27日	29800日元
WS	BANDAI	1999年3月4日	4800日元
PS2	SCEI	2000年3月4日	39800日元
GBA	任天堂	2001年3月21日	9800日元
NGC	任天堂	2001年9月14日	25000日元
XBOX	微软	2002年2月22日	34800日元
XBOX360	微软	2005年12月10日	37900日元
PS3	SCEI	2006年11月11日	59800日元

美国游戏主机首发价格列表

主机	发售日	首发价格	换算后价格
Channel F	1976年	170美元	596.94美元
Atari 2600	1977年	200美元	659.41美元
Odyssey	1978年	200美元	612.88美元
Intellivision	1979年	300美元	825.62美元
Atari 5200	1982年	330美元	683.52美元
ColecoVision	1982年	175美元	362.33美元
Vectrex	1982年	200美元	414.02美元
Atari 7800	1986年	140美元	255.22美元
Master System	1986年	200美元	364.60美元
NES	1986年	200美元	364.60美元
Genesis	1989年	190美元	306.15美元
TurboGrafx 16	1989年	200美元	322.26美元
Neo Geo	1990年	650美元	993.65美元
CD-i	1991年	500美元	586.78美元
SNES	1991年	200美元	293.39美元
3DO	1993年	700美元	967.89美元
Jaguar	1993年	250美元	345.67美元
PlayStation	1995年	300美元	393.31美元
Saturn	1995年	400美元	524.41美元
Nintendo 64	1996年	200美元	254.68美元
Dreamcast	1999年	200美元	239.86美元
PlayStation 2	2000年	300美元	348.08美元
GameCube	2001年	200美元	225.64美元
Xbox	2001年	300美元	338.45美元
Xbox360	2005年	300、400美元	306.91、409.22
PlayStation 3	2006年	500、600美元	500、600美元



PS2在全球有着数量极为庞大的拥护群，除了索尼官方发售的各种限定版本之外，还有不少玩家亲自动手进行改装的DIY版本。



雅达利2600可以说是游戏业界的一款经典家用主机。在任天堂的红白机问世之前，其就已经在全球掀起了一股家用游戏热潮，只是最后因为软件问题而没落。

PS3定价之我见
——中国玩家们的心声

■买是肯定会买，但要观望一段时间，这段时间会很长，在这段时间里应该会先购入Wii来感觉次世代。 ——（天津 白禄）

■会静观其变，等到价格降下来再考虑入手。 ——（贵州贵阳 唐瑭）

■买来当BD播放机来炫耀也好。 ——（广东深圳 欧阳迪逊）

■虽然索尼一直强调PS3是多媒体工具，但我们需要的是一台游戏主机，我会选择360。 ——（山东聊城 侯伟）

■感觉SONY的做法比微软的还狠，确实让我也很不爽，只好先来台PS2将就下。 ——（四川成都 朱韬）

■真的是很贵！这个价格相信在国内能接受的人很少，不过本人是索饭。支持！ ——（北京 张廷祚）

■不买，歧视发展中国家！ ——（福建福州 钟文伟）

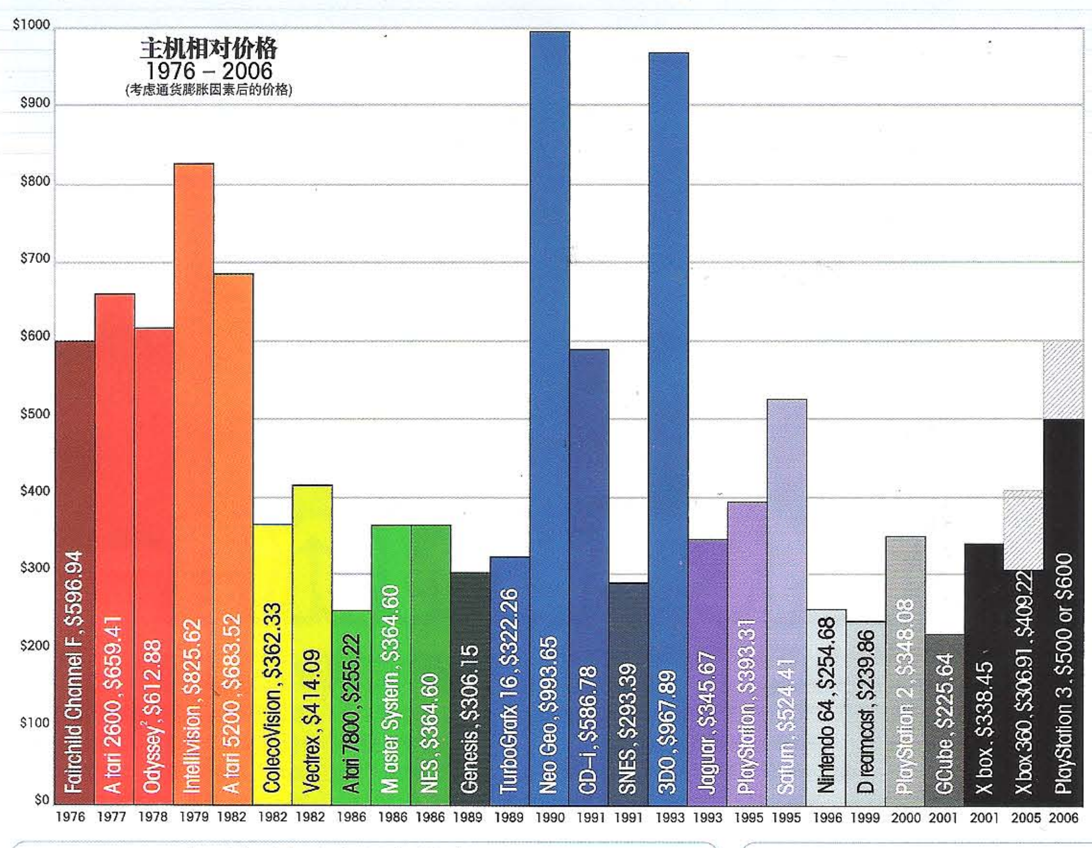
■钱是最主要的决定因素，有钱不一定买，但没钱想买也买不了，钱钱钱！ ——（广西南宁 方培俊）

■美国打一个月的零工，就能买一台吧？在中国又要打几个月呢？ ——（内蒙古呼和浩特 宋元君）

■不如买XBOX360，我个人认为XBOX360要优于PS3。 ——（江苏南京 赵伟）

■第一时间去购买的话很不明智，PS3应该会有降价的空间。——（河北保定 宋跃）

玩家们的心声



■太贵了吧，首选Wii！
——（广东珠海 王俊）

■XBOX360在Wii出来后会降价吗？降了我会先买。 ——（四川资中 王宇）

■我觉得PS3的定价是让一部分有能力的消费者先购买，然后过半年再降价，让更多的人购买，我认为这只是一个策略性定价。——（黑龙江牡丹江 王英）

■没办法，少吃、少用、攒钱先，谁叫我是PS系的忠诚游戏迷！
——（河南洛阳 李乾旭）

■出来后不会立即买，而且没D版，买了也没用，还要一台好的电视才行。
——（上海 吴嘉威）

■玩游戏嘛，何必那么好、那么贵呢？
——（江苏苏州 张煜）

■感觉PS3手柄的震动功能取消让人很是不爽！ ——（山西临汾 李锐）

■价格降至2500元后，我会考虑购买。
——（重庆 黄宏蓝）

■PS3给我的感觉太差了，完全是个烧钱的机器，只考虑购买XBOX360。
——（江西抚州 周羲）

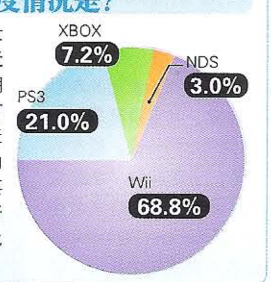
■这个价格恐怕外国的玩家都觉得贵，更别提国内了。买得起的能有几个，慢慢攒钱吧！ ——（天津 刘斌）

■次世代主机画面越来越好，可惜，价格也越来越高了。
——（浙江湖州 张俊杰）

■等我中了500万，一定入手全系列主机（包括每个厂商、每一代主机）！
——（河北卢龙 何涛）

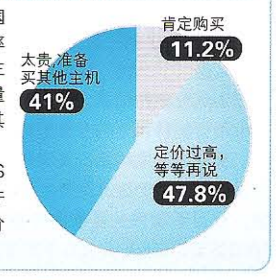
日本玩家对新主机的期待度情况是？

从调查表上的反馈情况来看，日本玩家对三大次世代新主机的期待度中以任天堂的Wii占有绝对优势，将近七成的玩家支持率遥遥领先于其他竞争对手。玩家们期待Wii的理由主要有两个方面：一是“Wii真的是非常有意思啊”，一是“Wii上有许多期待的游戏”，看来任天堂在今年E3展上的优秀表现为Wii赢得了大量玩家们的大力支持。与Wii相比，PS3在日本玩家中的期待度就要低上不少，仅两成左右的支持率实在是不能算高，之所以出现这种情况主要是“PS3价格太高”的缘故。除此之外，XBOX360和NDS也获得了一定的玩家支持率。



我国玩家对PS3硬件价格的看法是？

关于PS3的主机定价，这次本刊通过回函卡对我国玩家的调查发现，表示“肯定会购买PS3”的玩家比率是11.2%，大约占到整个被调查玩家比例的十分之一左右；认为“PS3定价过高，要等一定时间”的玩家数量最多，占到了47.8%；认为“PS3定价太贵，准备买其它主机”的玩家次之，比率为41%。从调查结果来看，还是比较符合我国的现实国情的：虽然索尼的前两代PS系主机在我国有着大量的FANS，新主机PS3上也有许多我国玩家都喜欢的大作，不过毕竟最低四千大洋的价格对绝大部分中国玩家而言实在是太高了。



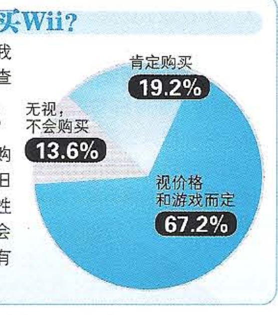
日本玩家对PS3硬件价格的看法是？

从这次的调查结果来看，不仅是我国玩家觉得PS3贵，即使是日本的玩家们也都普遍认为62790日元的定价太贵，类似“不是学生能够承受的价格”、“游戏机怎么能够卖到这么高的价格”这样的评语有很多。尽管我们都知道索尼成本之所以居高不下，最主要的原因就是因为其搭载的蓝光光驱造价太高的缘故，其实有着蓝光的PS3还是非常值的，不过问题就是，如果仅仅将PS3当作一台游戏机看待的话，6万多日元的价格无疑是太昂贵了。正是因为这个原因，才使得日本玩家中认为“PS3价格太高”的比率几乎高达九成。



我国玩家是否准备购买Wii？

凭借着任天堂超强的游戏开发势力和大作阵容，我国玩家中也有一批坚定的铁杆任氏追随者。在本次调查中，明确表示“肯定会购买Wii”的玩家比率为19.2%，占被调查玩家总数的两成左右；会“视价格和游戏而定”的玩家所占比率最高，达到了67.2%；“无视，不会购买”的玩家则有13.6%。看来价格和游戏质量数量仍旧是影响玩家选择主机最主要的因素，Wii并不是一台以性能强大为卖点的主机，价格方面在三大新主机中绝对会是最低的，如果任天堂能够加强第三方软件阵容，拥有足够高人气的作品，要打出一片江山并不会太困难。



日本玩家认为Wii定价多少才比较合适呢？

在这次的调查中我们发现，认为Wii比较合理的价格应该是在25000日元左右的玩家占了一半左右的比率，仅次于这一价格段的就分别是其附近的20000日元和30000日元左右的价格段，其比率大概是各占了1成和2成左右，另外，认为Wii的价格在35000左右的玩家数量比率和20000日元左右的比率一样，都是10.2%左右。大部分的玩家都认为，Wii的机能并不是很高，也没有搭载太多花里胡哨的其他功能，所以定价不应该、也不会太高，再综合任天堂自SFC时代以来习惯性的25000日元标准定价，所以才会有此结果。



在三大主机中我国玩家最看好哪台主机？

三大次世代新主机中，PS3拥有着数目庞大的玩家群基数，强大的性能和更为我国玩家所喜爱的大牌日式游戏作品阵容，使得其在本次调查中以超过一半的票数成为最被我国玩家看好的主机——尽管这台最受看好的主机却未必是大部分玩家能够负担得起的。任天堂的Wii凭借优秀的创意和可以预见的低价格，紧随PS3之后以34%的支持率成为了第二被看好的主机。排在最后的则是微软的XBOX360，由于360上真正会令中国玩家狂热的大牌作品实在是少得可怜，再加上三千左右的不菲价格，直接影响了其被我国玩家们看好的程度。



PS3主机超高定价背后的

PS系主机马上就要进入第三代了，前两代都完成了1亿台的销量，可这种辉煌是否能够继续却开始为人们所质疑，一切都是因为PS3宣布的售价。游戏主机不同于其他消费类家用电器，它已经在为了普及而尽量压低售价了，可就是因为这样还不能满足人们的消费习惯，所以现在将自己置于尴尬的境地。



↑看看这些功能吧，PS3的成本怎么可能降得下来呢？

11月11日对玩家与索尼都是考验！

深刻剖析次世代平台的价值

point 1 挑战玩家的承受能力

每款新主机在快要上市的时候，大家除了关心它的性能之外，当然更关心将来要为这些性能投入多少购买资金。游戏机并不是生活的必需品，所以其定价对销量的影响会比冰箱彩电更大。这次索尼给出的499美元和599美元的价格明显比以往的PS系主机高出许多，这样的定价到低有没有道理呢？眼看年底PS3就要上市，考验消费者们心理承受能力的时候就要到了。

"次世代主机"这个词指的就是"下一代主机"，而什么是"下一代"，当然无外乎是拥有超越以往乃至推翻过去的性能和配置，而这些改变都会体现在价格上。有市场分析师和业内专家曾对PS3的价格发表过看法，他们都认为索尼的定价其实是很合理的。毕竟PS3主机里面包括了一个造价昂贵的可以播放高清电影的蓝光光驱，而目前索尼的蓝光播放器单机的零售价就大约为1000美元，而599美元几乎等于是把这个功能部件白送给消费者了。这个价格肯定会吸引想要购买蓝光播放器的人，不过对于只想玩游戏的玩家来说，599美元是不是太贵了呢？毕竟，很多人只想玩游戏，而播放器这部分就变成了索尼硬要附加上的功能。

有好多人在得知PS3定价后的第一反映就是觉得贵，从而开始怀疑到底我们值不值得为一款游戏机花这么多钱。有这种想法的基本上都是忠实的电视游戏玩家，因为他们首先考虑的不是这款游戏机的附加价值，而是从传统游戏价值上考量。主机的价格还只是一部分，蓝光光盘也是新技术，价格应该不低。微软的Xbox360每套游戏的均价已经达50至60美元，尽管索尼还没有透露PS3游戏的价格，但估计应该只会比Xbox360的更高。在这种情况下，传统的玩家是否还能接受呢？

在一次美国全国性的调查中，只有11%的游戏玩家去年在游戏的花费上超出了500美元，这其中包括游戏机、游戏软件、在线收费和其他附件支出等。连美国这样的发达国家也仅仅有一成的玩家肯为游戏花费500美元，那么欧洲和日本应该也不会高出多少，中国呢？有百分之一就是天文数字了。

话说回来，一切都是高科技惹的祸。索尼的高层们一直坚称考虑到PS3的高科技含量，其定价是非常合适的，而且一直强调让玩家们认清PS3的价值。现在的"次世代"已经不是当初的FC了，它在向着"家庭娱乐终端"的方向发展。包括浏览互联网、支持高清电视、还可以播放高清晰的碟片……American Technology Research的分析师P.J. McNealy在一份报告中指出，尽管这些功能非常周到，但索尼的定价仍然高于预期。它最终将影响游戏主机的销量。

想想看，同是次世代主机微软的Xbox360最高端型号售价才是399美元，比PS3的低端配置还便宜100美元。而这种高价主机在以往也出现过，而且都是以失败告终的。例如上世纪90年代的3DO，它是由EA公司创始人Trip Hawkins开发的游戏机。尽管带有CD-ROM类似的技术，不过700美元的定价使得所有消费者望而却步，很快就宣告失败了。但也有专家认为这回不一样。因为PS系主机的前两代已经培养出了大批的固定消费者，同时众多游戏软件厂商的支持更是当初3DO，乃至当今其他主机所不能比的。

时代总是在进步的，在一个新事物诞生之前总会有很多的疑问，而这些疑问也不是我们主观想象后就能解答的，一切都要等待时间的考验。从表面上说，以PS3的配置，最高599美元的价格并不过分，但深入一点考虑，作为一个游戏机，这样的进化是必要的吗？会不会稍微快了一点？玩家的承受能力即将受到挑战。



point 2 PS3真的超值吗？

既然标了高价，我们总应该知道这些钱都花在什么地方了吧？性能方面我们就不再多说了，这里只讨论一下PS3超越"传统游戏机"的新增技术。我们都知道，PS3并非仅仅是一台游戏主机，而是一个家庭娱乐平台，同时也是一个网络娱乐平台。作为游戏主机来说，它的实力是目前所有主机中最强的，连当前的电脑也无法和它的画面相提并论。作为家庭娱乐平台，超低的价格却具备播放蓝光光盘的能力，这种超值的享受连一般消费者都摆脱不了诱惑。至于网络娱乐平台，索尼在吸取了Xbox Live成功经验的基础上，将未来的网络平台服务更加完善强化，几乎将网络可以实现的娱乐手段发挥到了极限。以上都可以看出PS3的价值，下面咱们再分门别类地谈谈。



↑久多良木健这次的压力绝对比前一次要大很多。

A 基于网络的娱乐

网络娱乐，不只是上网浏览信息、对战等。要充分理解这个词的含义，首先有必要知道索尼所要实现的网络娱乐的构想。在99年10月举行的"Microprocessor Forum"上面，久多良木健已经明确表示了PS家族的未来构想。当时他说："一个融合了游戏、音乐、电影的家庭娱乐时代就要到来了。网络娱乐的市场也随着游戏市场一起扩大，现在有着大概1000亿美元规模的市场。网络娱乐内容现在逐渐向着大容量、高素质的方向发展，游戏和数字音乐以及数字电影等内容将更多通过网络的形式被传送到每一个家庭当中。也就是说，从这个时期

是是非非！

开始，SCEI的目标就是提供一个依靠网络而进行的娱乐方式，并且提供一个超越了目前游戏框架的综合数字娱乐方式。实际上，在PS2时代这个梦想虽然没有变成现实，但是在PS3的时代，这个构想已经具备了实现的条件了。

另外，久多良木健在05年的E3上谈到，将PS3定位为超级计算机。也就是说，将PS3在某种程度上作为一个开放的环境，可以自由地编写自己喜欢的程序。PC以及Macintosh的成功，是因为在他们各自平台上面出现了各色各样的软件以及周边设备。PS3也将在某种程度上采取相同的模式。使游戏以外的各种软件也能出现在PS3上面。

B 硬盘存在的意义

以上的构想使PS3不再是一部游戏机，更像是一款电脑。既然强化了网络娱乐资源的下载，以及开发软件环境，那么这样的架构就必须依靠高速而且大容量的存储设备作为标准配置才可以实现。是否配备标准硬盘很明显是游戏机和电脑的一个分别。一年前发表PS3消息的时候，关于配置硬盘并不是十分确定，甚至有消息称硬盘只作为可选购的周边配置。但是，3月15日在日本召开的“PS Business Briefing 2006 March”上，久多良木健就称：“我们是以硬盘作为前提来开发PS3的。它不是有的地方有，有的地方没有，而是把它作为一个必备条件来进行软件开发。”最终，SCEI明确表示了硬盘将作为PS3的标准配置，这毫不令人意外。

真正令人意外的是PS3将分为两个版本，而低配置版本的硬盘只有20GB的容量。大家都知道，未来影像资源的容量是非常大的，而软件功能的增强也必然导致容量变大。一张蓝光光盘的容量就能达到50GB，20GB的硬盘显然有些捉襟见肘。就算是高配置的60GB，也只能说是勉强够用而已。这样一来，尽管配置20GB硬盘的主机要便宜一些，但考虑到未来的娱乐应用，这款主机还真是没什么实用性。总之，499美元的配置就等于幌子，要想真正体验PS3就必须花费599美元。

PS3真的很值，这是从其自身价值来说。至于玩家们能不能接受，还是要认清自己的需要。其实索尼这样的定价已经让自己咽了不少苦水。以下我们就可以替他们算算。

point 3 硬件的利润获取

游戏机硬件的销售策略和其他家电不同，它并不是全是靠硬件赚钱。先用较低的价格做到市场普及，然后再利用收取软件的权利金，以及逐步降低主机生产成本来获益。所以，索尼制定的主机的价格与其说是单纯零



↑PSX走的就是PS3的路，只不过时机选择得太早了一点。

部件原价的累计，不如说是整个主机销售周期的估算结果。打个比方，PS3一开始卖599美元，而它的成本是799美元。后来在售价不变的基础上，成本在不断降低，逐渐下降至与售价持平，甚至低于售价。大家不要以为这个周期会很长，其实电子元件的价格调整是非常快的。那么直到PS3退出历史舞台的时候，就可能会在整个销售周期中实现平均贩卖价格为400美元，而平均的成本为350美元的情况，每一台就有50美元的利润。

这只是假设，反正大体情况是这样，也可能利润没有那么高。

另外还有一点。主机制作成本里面也包含了制造成本之外对于投资方的补偿。比如，SCEI方面以自己公司的工厂还有合作公司的工厂制造为前提的情况下，必须进行对于工厂投资的减价补偿。此外，SCEI使用其他厂家订做的CPU的情况下，CPU的开发费用部分也必须得到回收。对于投资进行回收的最大的地方就在于游戏机的价值。如果像PS2那样卖1亿台的话，各自的成本就是靠这1亿台来分。也就是卖得越多，索尼就要支付给合作方更多的报酬。

决定游戏硬件平台的成功与否，就是要看这款硬件是否能够普及，而关键的因素就在于游戏软件的质量和数量。为了得到更多的软件支持，反过来又必须保证这个硬件平台有足够的普及量。这是一个相互制约的条件，对于硬件厂商来说，他们首先要做的就是先让硬件普及到一定程度，然后再以此来吸引更多的软件开发商加盟。所以PS3如果能够在短时间内迅速普及的话，那么游戏开发商们都会选择这个极富开拓性的市场，从而为PS3开发更多的游戏。这样一来，就等于硬件普及推动了软件的数量，而软件的数量又加速了硬件的普及。形成了如此的良性循环，就基本保证了主机有一个良好的生存空间。

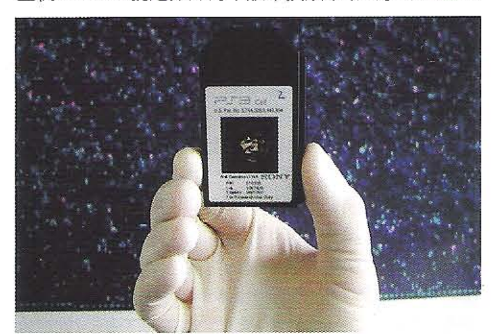
综上所述，新的游戏平台在发售初期的价格是至关重要的。这需要进行富有战略性眼光和前瞻性的决定。为了使硬件在初期软件较少的时候就得到普及，本来价钱非常高的一些部件，在初期的价钱就会制定得非常低。这种状况已经不是什么新鲜事了。拿微软的Xbox360为例，虽然现在它最高配置的价格是399美元，但其实成本应该是700美元以上。就是由于这样的缘故，所以游戏主机会比一般的家电以及电脑以更加惊人的低价格出现在市场上。

point 4 索尼的背水一战

游戏主机在初期会以低价上市，以便争取市场。但是由于加入了太多的技术更新，索尼这次的定价非常尴尬。就算是已经赔本销售，可还是出力不讨好。而硬盘的搭载自然就是“罪魁祸首”之一。硬盘对于游戏机的成本来说是个很大的负担，它不像半导体一类的零部件，会随着精细化和综合化而致使成本下降。但是作为机械部件的硬盘则不可能降价那么快。所以这部分成本基本上属于固定的，PS3可降价的空间也因此而受到了一定的限制。

在PS2时代，硬盘只是一个可以选购的配件。因为在那个时候，硬盘的作用并不明显。而到了次世代，既然索尼标榜要实现数字娱乐化，要让PS3真正成为一个综合性的娱乐平台，那么主机就必须配备硬盘。为了将来考虑，索尼必须承受这个负担。可这么高的成本又会影响到PS3的普及，于是索尼想出了一个办法：将PS3分为两个版本！

这种做法早在去年年底就被微软用过了。其次世代主机Xbox360就是分为两个版本投放市场的。不过当时



↑Cell处理器其实也是主机成本的一大负担，只比蓝光好一点。

作为局外人的索尼电脑娱乐全球工作室副总裁Phil Harrison却嘲笑说：“微软推出两个版本的Xbox360将会为消费者带来购买的困惑。”如今，这句话应验在了自己的身上。SCE社长久多良木健在E3高峰会上正式宣布PS3将以499美元和599美元两个版本推出，不禁引来业界的嘲讽。不过对此，索尼又有了自己新的解释。前不久SCEA首席执行官平井一夫（Kaz Hirai）就相关问题回答了记者的提问。

前往采访的记者首先发表了自己的看法，认为20GB版本的PS3不支持HDMI等高端功能，无疑是一个阉割版本，因此不太值得购买。平井一夫当然不同意这种看法，他表示就目前而言，现在使用高清晰数字电视的玩家并不多，而且游戏玩家的消费水平也有明显的区别，所以他们才最终决定以两个版本的形式来发售，让不同消费层及各个领域的玩家按照自己的需求来选购合适的PS3，这样做完全出于为玩家而着想，对PS3的用户负责。

另外，平井一夫继续解释说：“至于削减的功能方面，

虽然20GB版本不具备HDMI功能，但同样可以以高清晰模拟信号端子输出，以获得同等高清晰的影像信号，依我们反复调查，两者之间不会有非常大的画质差距，两者的区别仅仅是‘好’与‘很好’的关系，PS3是时下最高级的娱乐系统，而我们却没办法规定消费者去购买高端数字电视，而且，不是每个消费者都能消费得起顶级的数字电视，那么我们就推荐他买499美元的版本，让消费者的钱用得恰到好处，这正是我们分两个版本发售的主要原因。

后来，记者又问到是否会觉得PS3的价格偏高，平井一夫表示："PS3搭载了全球最顶尖技术的Cell处理器和蓝光BD驱动器，其强大的多媒体功能和网络应用性是其他产品所不能同日而语的，如此高性能的娱乐平台足以应付未来的一切娱乐，我们不愿意看到一款主机性能过两年就落后了，这样对游戏玩家来说将是不合理的，所以我们给PS3配备了时下最强大的硬件，PS3是直接面向未来的，对于这个价格，我觉得对这样的娱乐系统而言，是非常超值的！"

接着记者又问到一个敏感的话题，那就是PS3分两个版本的销售方式是否借鉴了微软的做法。平井一夫表示SCE是完全针对客户需要而定的方案，与微软无任何的关系，他同时批评微软对精简版的Xbox360主机故意进行了功能限制这种不负责的销售手段，不过对他们自己的功能削减倒是另有一套说辞。



↑平井一夫在宣布主机价格的时候，所有人都惊呆了。

最后，平井一夫表示PS3有望在今年年底之前出货400万台，2006年财年度实现出货600万台的目标，他表示索尼是世界知名的电子业巨头，无论是Cell，还是蓝光技术等PS3部件都是索尼参与研发的，可以最有效保证产能和质量，PS3将会延续Playstation系列产品的销售佳绩。

以上的访谈自然又是一家之言，我们不可能期望从平井一夫口中听到任何不利于索尼的消息。同时我们也可以了解索尼制定一切策略的用意，也许他们在某些方面想得简单了一点，分两个版本的做法其实和微软是没有多少区别的，看看微软的低配置版本卖了多少?索尼这么做的用意无非是给大家造成一个只比360贵100美元的假象。这种做法实在是很无奈，索尼在尝试背水一战。

point 5 猜测高价的背后

PS3原本应该在今年春季就和大家见面了，然而延期之后也并不是马上给出一个确切的发售时间。之前曾有了解情况的人说PS3的研发进度并不理想，很可能再次延期。不过依照目前的情况来说，再次延期会使索尼处于更加不利的境地。所以索尼这次是要咬牙硬撑了，而事先发布定价则可以算是一种缓兵之计。

美国知名游戏网站IGN将这次索尼的展前发布会评为"最大惊喜"，其缘由就是久多良木健在会上宣布了次世代主机PS3的售价：20GB版本为499美元，60GB版本为599美元。这个"惊喜"显然不是褒义，因为自从价格公布以来，几乎连一贯坚持拥护PS系主机的fans们都开始抱怨PS3售价太高难以接受，另据多个日本知名媒体的调查报告，索尼正式宣布PS3价格后，玩家们对任天堂Wii的期待度明显提高，并且高过了PS3主机。相信在E3之后的很长一段时间内，PS3还会遭受来自外界的唾骂。不过这样的结果很可能是索尼事先就考虑好的，是一个计策。

按照索尼一贯的做法，一台新主机的具体发售价格通常仅仅在首发前一、两个月才正式发表，这是为了保持主机神秘感以及吸引玩家持久注意力的常用手法。无论是PS2，还是PSP都不例外。但PS3这次却一反常态，在主机发售前将近半年的时间就正式公布了价格。这么高的定价显然是不具备吸引力的，索尼也不会傻到用高价来争取人们的关注，因为人们只会抱怨。这其中的缘由大概还是跟PS3的生产研发速度有关，很可能是索尼



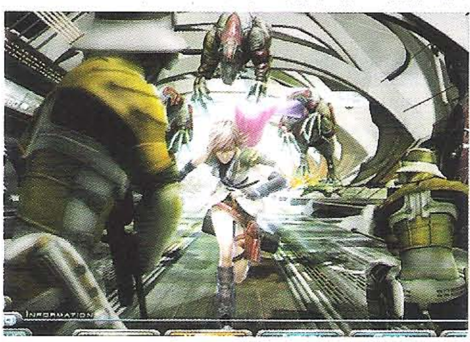
↑PS3手柄的公布完全没有主机价格给人们带来的惊喜大。

想要用高价暂时抑制一下人们的购买欲。下面我们就来看看有关PS3生产的不利因素。

PS3承载着索尼集团的新希望，为了在次世代主机之中有着最好的硬件性能，索尼把时下最先进的Cell处理器配给PS3，这是集合世界电子巨人IBM、索尼和东芝三家厂商顶尖技术的结晶。在专业领域中，Cell的处理能力是公认当今最强大的，这点无庸置疑。但事物往往就如一把双刃剑，尽管Cell各方面性能都比G5强劲，但如何充分发挥其中强大处理能力却又是另一回事。据业内人士透露，如果要充分释放Cell处理器的强劲性能，开发人员必须把代码分割成很小很小部分并针对Cell的多个SPE采用不同的编译器，使其每个SPE都充分利用到，这样就可以完完全全释放Cell的真实性能，显然，这是一个很艰难的过程，需要花费很长时间。

正是因为Cell所向披靡的强劲性能，决定了它苛刻的工艺技术要求，目前种种消息已经确定PS3用Cell处理器良品率低下，由于技术不过关，IBM也不得不把其中一个设在台湾省的Cell生产基地撤消，目前索尼也加紧寻找新的芯片生产线，力求能尽快提高Cell的产能提高良品率及压低生产成本。

虽然外界猜测SCE可能会因为芯片产能赶不上，而再度把PS3压后到明年才推出，但这仅仅是推测，SCE面临种种压力的情况下不能再失信，为了解决燃眉之急，索尼必然会想尽一切办法在11月按时推出PS3。不过估计到时候仅仅只有少量的货源。现在的客观条件就是主机的产能跟不上，而制约条件是主机不能再度延期，索尼似乎有计划在PS3第一阶段用价格来调控玩家的购买欲，E3上虽然索尼发表了价格让玩家有点失望，但《合金装备4》、《最终幻想13》这些核心大作已经公布为PS3绝对独占，这些都是全球玩家都十分关注的大作。如果初期消费不起，那就只有耐心等待。索尼当然不会用



↑《最终幻想12》才刚推出不久，现在就急着公开《最终幻想13》，可见索尼必然有他们自己的打算。

高价把大部分玩家拒之门外后却无力挽回，这些大作就是有力的保障。

在初期良品率低下的技术条件下并非不能加大产量，只是成本要翻倍上升，索尼不愿意再作出无谓的开资，毕竟软件阵营已经胜券在握，接下来的只要如期在11月首发的时候推出一定量的货源就算完成了第一步计划。而到了明年第二季度，Cell产能得到提升，蓝光BD播放器的价格逐渐回落的时候，索尼终于可以反击，而PS3售价很有可能会全线下调，这才是最有杀伤力的一击，这便是索尼的第二阶段计划。

以上都是猜测，不过对于PS3产量的担忧却并非空穴来风。索尼提前这么早就公布价格的做法的确反常，而这一切的做法又必然有它的原因。也许我们的猜测并不准确，但可以肯定的是索尼不会让价格成为自己的绊脚石。

point 6 久多良木健的说法

PS3高昂的售价自公布以来，一直是业界以及部分玩家抱怨的主要目标，而且久多良木健也成为玩家们抨击的对象，更有漫画家借机将他讽刺为刻薄的奸商。面对这一状况，久多良木健终于坐不住了。日前，他接受了日本游戏杂志的专访，除了谈到对PS3的发售策略前景的预期之外，还对饱受争议的PS3售价进行了辩解。

久多良木健在专访中说到，许多玩家认为PS3是一台游戏机、一个玩具，的确是这样，但PS3又是一个很高贵的玩具。就功能而言，PS3不只是一个玩具，这是PS3区别于以往传统游戏机的地方，它已经将目前可行的家庭娱乐融为一体，而且是当前所有主机中唯一实现多种娱乐方式于一体的次世代游戏主机。PS3的特殊性以及能够给玩家带来乐趣远比其它主机多，这就是PS3超值的地方。



当被问及PS3的售价是否过高时，久多良木健坚持了之前的言论。他表示，PS3其实已经很便宜，很超值了，回想一下之前PS以及PS2上市之初，都是比其他游戏机贵，但还是最终取得了主机大战的胜利，希望玩家能够理解索尼并且前来购买PS3。PS3的品质绝对超出了599美元，而且未来丰富的软件阵容更是玩家们所不能够错过的。

前一段时间SCE刚刚公布过PS3专用的冷却器，只有装备了该冷却器PS3才能保证长时间运行而不会过热，而这款冷却器的售价竟高达25000日元。

一般来说为了避免PS3在长时间运行后有一些不良反应，这一冷却器对于想要购入PS3的玩家来说几乎是必备的，这样一来，原本就十分昂贵的PS3主机还需要另加25000日元的开支。看来的确如久多良木健所言，PS3是一个高贵的玩具。


百分百时尚动画音乐资讯
全新型动画影像/音乐欣赏导购读物 2006年07月号（总第41期）
ANIME NEW POWER
动感新势力
VCD+CD
41
ALL ANIMATION
9.80RMB
July.2006
新番动画强力推荐
今天的5年2班
童话锐士小红帽
神樣家族
凉宫春日的SOS
若比久远更久远——虫师的人间游吟曲
声优专题
熏衣草色天空
高达SEED C.E.73
STARGAZER
高达系列最新作画面初公开!
6月25日全国上市
两款折扇随机赠送
动画主题歌精选辑CD
精选动画歌曲
十六首收录!!
动心STAFF COSPLAY贴纸



电玩综合情报志
Vol.184
2006 / 13
半月刊 每月一日/十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「樱花大战」冒险战略

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■电子邮件：vgame@public.bta.net.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.184

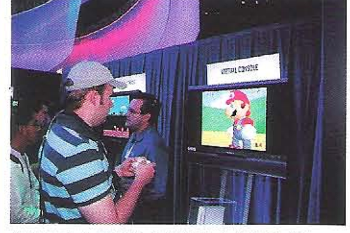
Focus on Game News

双周注目图片

微软自己还没推出掌机，已经有国外的高手自己做出来了。这个掌机价值600美元。

任天堂举办经营方针说明会 Wii主机新信息公开

本刊讯　任天堂于6月7日在日本举办了经营方针说明会，会议由任天堂社长岩田聪主持，会中除了发表日本地区NDS软硬件的销售成绩之外，还发表了众多关于Wii主机软硬件的新信息。



↑任天堂急需做的就是争取更多软件支持。

会中，任天堂发表NDS主机的累计销售台数已于上市后18个月达到了843万台，其中NDS Lite在上市后3个月内就卖出200万台，5月的主机产量达160万台，确保了月产200万台以上的生产体制，于今后的销售中将不会再出现供不应求的缺货局面。

而随着“Touch! Generation”系列游戏的成功，任天堂也将持续推出符合此系列一贯风格的游戏，包括《DS料理指南》、《大人的常识力锻炼DS》等。而除了这些类型轻松、上手简单的游戏之外，针对传统的核心玩家，也将大量推出由第三厂商制作的《Final Fantasy III》、《暴风传说》、《超级机器人大战DS》、《逆转裁判4》、《真三国无双DS》等大制作游戏，并将善用Wi-Fi网络联机功能，为玩家带来更多乐趣。任天堂旗下席卷全球的《口袋妖怪》系列，也将会在秋季推出NDS新作《口袋妖怪 钻石/珍珠》。

除了掌上型游戏主机的部分之外，任天堂也发表了次世代家用主机新产品Wii的新信息。

任天堂社长岩田聪表示，Wii并不是一台继承原有电视游戏平台走向的主机，因此不能称之为“次世代主机”，而是一台能融入日常生活的主机。不同于其它竞争平台朝高性能方向发展，Wii则是将技术的进步活用于不同的方向，虽然不支持高分辨率的画面输出，但是主机轻薄便携，运作时安静且耗电量低，并将提供“虚拟主机”与“Wii 24小时联机”等服务，以及任谁都能轻易上手的电视遥控器造型的无线控制手柄。

任天堂将技术的进步活用于不同的方向，希望让Wii成为全家大小共同的兴趣，能让所有人去体验各种不同的玩法，而且不至于被特定家族成员敌视的主机，让玩游戏成为一种持续平常的习惯。而且为了使用便利，Wii将具备高速激活与随时可中断的特性，每天都可以提供新的体验。



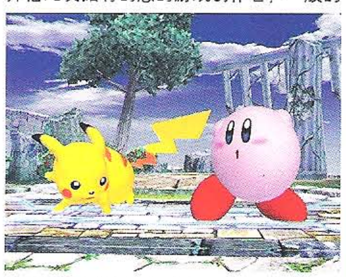
↑全新的操作方式真的能超越传统吗？

↑岩田聪这次许下的承诺似乎要将传统的游戏方式彻底颠覆掉。

Wii也将提供与NDS的连动功能，通过两者内建的Wi-Fi无线网络即可轻松联机，无须另购接线。联机后NDS可充当Wii的触控屏幕控制器，Wii也可以如同目前摆设在特定店面的“DS Station”一般，以中继方式提供NDS下载试玩版游戏游玩，也可以通过NDS的软件来扩充Wii的新功能。

任天堂于会中也发表了首款支持NDS连动的Wii游戏《口袋妖怪 战斗革命》，只要在Wii上激活该游戏，并与NDS《口袋妖怪 钻石/珍珠》连动，即可让NDS上2D绘图的口袋妖怪化身为3D造型，在大屏幕的电视上进行战斗。NDS《口袋妖怪 钻石/珍珠》也将会支持Wi-Fi联机以及网络语音通话功能，让全世界的玩家都可以通过网络进行对战，同时还可以进行语音通话。

Wii也会具备“Wii 24小时联机”技术，能以近乎1个小灯泡的耗电量，来提供持续联机的运作，每天提供新的游戏下载体验。在“虚拟主机”的服务方面，除了可以下载FC、SFC、N64、PCE、MD等主机的老游戏之外，任天堂也计划推出每款500至1000日元的新作游戏，供玩家付费下载，让一些小规模的游戏能以平易的价格来提供，并借此发掘有创意的游戏创作者，一般的Wii游戏的价格也将设定在50美元以下。



↑Wii的游戏多数都是以轻松的风格为主的。

至于众所关心的Wii主机上市日期与价格，任天堂预定于9月份正式对外公布，而对于近日传言的Wii最早可能于10月份发售的消息，任天堂官方没有发表任何说明。

特报 日本专讯 ATi高层大赞好莱坞GPU Wii画面效果远超E3展示

本刊讯　任天堂的Wii在性能和画面上远不及Xbox 360和PS3，这是众所周知的事情，同时也有人在E3之后抨击过Wii糟糕的画面。不过日前，负责Wii图形芯片制造的Ati在接受记者采访时说，Wii Hollywood GPU的性能要远比人们想象的强大。

ATi消费产品部公关经理John Swinime强调说，Wii的图形效果要远比我们所看到的好。在E3上所展示的游戏主要是让大家了解这款主机的游戏理念，而不是像PS3那样注重展现游戏画面。Hollywood的性能如果发挥理想的话，应该会数倍于现在大家所看到的画面。

在记者试图询问ATi的设计规格时，Swinime没有直接回答。只是说：“除了ATi和任天堂密切合作的事实，我真的无法谈论设计规格。设计该芯片的团队就是以前设计GameCube Flipper芯片的团队，他们曾经和任天堂长时间合作，因此他们的合作将产生令人兴奋的化学效应。”Swinime接着说：“我真的不认为规格很重要，我认为是它所引起的创新效果才真正令人兴奋，例如运动感应，永不离线等等，这都是很酷的功能，事实上芯片足够强大，足以吸引玩家的眼球，我认为对于一般玩家这已经很够用了。”

原来有消息说Wii GPU的性能是GC GPU的3倍，但是具体多少不得而知。虽然Ati反复强调新主机的画面将会非常华丽，但他们还是回避了Xbox 360的GPU和Hollywood的比较。并说，这两种GPU有着不用的用途，放在一起比较是不公平的。应该注意芯片为玩家所提供的功能，从它所带来的惊喜程度来衡量它们的价值。



事件 国外专讯 SCE首次表示前景堪忧 PS3面临来自多方挑战

本刊讯　来自国外网站的报道，SCE总裁久多良木健和SCE美国地区总裁平井一夫都曾经表示对PS3的前景十分看好，并且十分有信心，平井一夫甚至表示只有PS3才是真正意义上的次世代主机。不过由于PS3的高价以及现在公布的游戏效果不尽如人意，外界对SCE的前景还是颇为担心。日前，SCE爱尔兰地区总裁Niall O'Hanrahan也对PS3的未来表示担心。

O'Hanrahan在接受当地报纸《爱尔兰时报》的采访时表示，任天堂与微软在次世代主机之战中给了SCE很大的压力，本次SCE即将推出的PS3将会面对从未出现过的严峻挑战。而且就他个人来说，他也没有把握SCE能够再次成为市场的领导者。现在在SCE面前有一个很大的机会，同时也是一个艰巨的挑战，想要再次赢得主机大战的胜利决不是一件容易的事情，我们需要为此做出很大的努力。O'Hanrahan表示，由于PS3是一台综合性很强的娱乐设备，所以PS3不仅在电视游戏领域有任天堂、微软两大对手，一些其它的多媒体娱乐器材同样是PS3的竞争者，所以这次PS3要走的路将会十分艰辛。



↑SCE爱尔兰地区总裁Niall O'Hanrahan。

自PS3公布以来，像SCE爱尔兰地区总裁所发表的客观言论还是第一次出现。现在大家都看到了索尼这次面临的难题，以及微软和任天堂崛起的趋势，于是SCE所一直坚持的必胜论调显得似乎是在极力掩饰自己的心虚。

5月30日

●日前，国外购物站GameStop已经确定了北美地区Wii的游戏名单，其中透露了Wii的上市讯息。（详细报道请见右侧）

●TAITO宣布，将把80年代知名的老牌动作游戏《影子传说》移植到日本“EZAPPLI（BREW）”手机平台上，预定6月1日起开放下载，每次下载的费用为315日元（含税）。

●CAPCOM公布将提供5种武将武器造型的手机吊饰，作为抢先购入《战国BASARA2》特典的赠品。手机吊饰将依照不同地区规划8种特殊包装图样。该作预定7月27日推出，定价7329日元（含税）。



●CESA于30日发表了CERO游戏分级制度的新规定，新增了“仅限18岁以上对象”的Z级别。（详细报道请见右侧）

6月1日

●CESA于官方网站发表，预定于9月22至24日举办的“2006年东京电玩展”，主题标语将定为“新兴奋、新感动、新时代”。另外，本届展会还以总到场人数16万人以上、参展厂商140家、1500个摊位规模为目标。

●CAPCOM于日前公布了2005会计年度的业绩，以及日美欧三大游戏市场的现况与本年度的游戏推出计划。（详细报道请见右侧）

●SCEJ发表于6月1日起提供PSP 2.71版系统软件的更新措施，提供PSP主机直接下载试玩版游戏的新功能。（详细报道请见右侧）



●CAPCOM于日前推出《新鬼武者》的原声配乐集，内含游戏原声配乐CD与游戏影片UMD，定价3990日元（含税）。该配乐集收录了69首游戏配乐，还包括1片PSP用的游戏UMD影片“新鬼武者 THE STORY”，收录有描述游戏故事，并加入游戏女主角柳生十兵卫茜旁白的CG动画影片，总长120分钟。

6月3日

●日前，国外媒体对部分次世代游戏售价进行了率先披露。其中，PS3平台的《索尼克》售价为67.99欧元（约合人民币680元），《世界斯诺克大奖赛2007》售价为73.99欧元（约合人民币740元）。Wii平台的《索尼克 野性火焰》以及《超级猴子球》的售价均为59.99欧元（约合人民币600元）。

●《新超级马里奥兄弟》日本地区发售首周销售逼近90万套。据日本网站统计，该作于5月25日推出后，在4天内便取得89万套的销售成绩。

6月5日

●微软公布将于6月6日起，正式开始提供Xbox360的大规模系统更新，并采用免费方式提供，总共针对125个以上的项目进行改良与修正。（详细报道请见右侧）

●日前有消息指出索尼有计划将会在PS3首发一年内推出一个新版本的PS3来抢占市场。据称这个版本的PS3主要特点是不带有硬盘，而同期推出多款不同容量的硬盘作为可选配件供玩家自行选购，而售价将会是非常具备竞争力的39800日元。

●Wii首发游戏《赤钢》制作人之一的Xavier Poix日前透露了好莱坞图形芯片最新细节。（详细报道请见右侧）

特报 日本专讯 Wii图形芯片性能曝光 画面表现力令人满意

本刊讯　在未发售的主机中，Wii的性能指标是公开最少的，也受到了不少人的关注。日前，其首发游戏《赤钢》制作人之一的Xavier Poix透露了好莱坞图形芯片的最新细节。

这款产品采用90nm工艺，3D性能介于ATI RadeonX1400和RadeonX1600之间。Wii处理器性能介于AthlonXP2400+和AthlonXP3000+之间。Wii游戏主机系统内存工作频率为650MHz。

好莱坞图形芯片在以480P分辨率运行时，将开启4x反锯齿和8x各向异性过滤，可以让Wii游戏以60fps 480P宽屏分辨率运行。好莱坞图形芯片渲染管线是GameCube图形芯片渲染管线数目的2倍，即8条渲染管线，好莱坞图形芯片还负责处理物理计算加速，将Wii处理器的计算任务量卸载了不少。

好莱坞图形芯片有8MB eDRAM，其中2MB负责帧缓存，2MB负责Z缓存，4MB负责纹理缓存。

特报 美国专讯 Wii上市时间确定？北美首发游戏公开

本刊讯　在本届E3上，任天堂除了公布次世代主机Wii的部分细节以及游戏方式外，对于人们最关心的售价以及发售日却迟迟没有公开。而就在日前，国外购物站GameStop已经确定了北美地区Wii的游戏名单，其中还隐约透露了Wii的上市讯息。

北美地区已经确定会上市的游戏共计10款，分别是：《美式足球联盟07》、《极品飞车 极速元素》、《荣誉勋章 空降兵》、《赤钢》、《雷曼4》、《降世神通》、《Sponge Bob Square Pants:Creature》、《Marvel Ultimate Alliance》、《使命召唤3》、《托尼霍克滑板》。

Wii的北美首发游戏绝不会仅有这10款，其后还会有新的公布，包括任天堂自社开发的作品。而在这些游戏中，有3款游戏的发售日确定为2006年10月2日，这也许就预示着Wii可能会在这个时间前后上市。

特报 美国专讯 Xbox360系统更新正式启动 细节改良多达125个项目

本刊讯　上次我们曾报道了Xbox360将进行首次系统更新的消息，而近期微软正式发布了其中的详细更新内容，并于6月6日起正式启动，总共针对125个以上的项目进行改良与修正。



主要变更点包括Xbox Live卖场的选单画面改良，加入新的“媒体与娱乐”类别，提供包括电影预告短片、电视、音乐、体育节目、游戏社群影片、游戏秘技与支持服务影片……等各种多媒体影音内容。既有的“游戏”类别中，也新增了不同的分类方式，并将游戏相关影片的分类独立出来。

本次的更新也针对许多玩家常用功能进行改良与强化，包括档案下载新增多档排程背景下载功能，让玩家可以边下载档案边进行其它的操作，如播放影片或玩游戏等；影片播放新增快转与倒转功能；DVD影片播放新增中断回复播放功能；XboxLive卖场的分类选单修改与新增；新增激活设定选项，可自行决定开机时优先执行的项目等多达125个项目的改良。





↑改良之后的操作界面将更加简单明了，功能更加细化。

事件 日本专讯 日本强化游戏分级制 CERO新增最高Z级

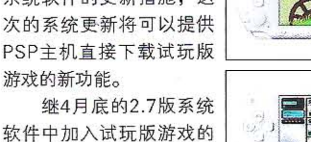
本刊讯　日本计算机娱乐供货商协会（CESA）于30日发表了CERO游戏分级制度的新规定，新增了“仅限18岁以上对象”的Z级别，并公布了被归类为Z级别的14款游戏。

本次所发表的新规定将原本区分为4种级别的CERO分级制度扩充为5种级别，将原本“18岁以上对象”拆开成为“17岁以上对象”的D级别，以及“仅限18岁以上对象”的Z级别。本次的制度修改，主要是为了强化管理部分内容涉及暴力与色情成分的游戏。根据新制审查的结果，目前共有14款游戏将被区分为Z级别，其中包括《横行霸道》系列、《杀手七》、《性感女剑士》、《the Getaway》等作品。

除了制定新的级别之外，CESA也公布了关于Z级别游戏软件的贩售、陈列与展示的参考准则，包括Z级别游戏的订单都将注明级别；禁止贩售给18岁以下玩家；必须陈列于150公分以上、儿童无法拿取的高度；针对Z级别游戏的试玩展示则希望店家自我规范。



软件 日本专讯 PSP推出2.71版系统软件 世界杯比赛将在掌上举行





本刊讯　SCEJ发表于6月1日起提供PSP 2.71版系统软件的更新措施，这次的系统更新将可以提供PSP主机直接下载试玩版游戏的新功能。

继4月底的2.7版系统软件中加入试玩版游戏的网络下载功能之后，本次的2.71版系统软件则是进一步强化了这个功能，让原本必须通过PC下载并手动储存到PSP记忆卡特定目录中的步骤，变更为可直接由PSP的网络浏览器下载储存。随着本次的更新，SCEJ也同步推出了第2款试玩游戏《Kazuo》的下载。

除了试玩版下载功能强化之外，本次的更新还包括修正“Location Free Player”的功能，让使用外部选台器时能正常的显示，以及在PSP浏览器的主选单中新增可直接连上PortableTV网站的图标，PortableTV网站也将于6月起提供日本电视台新闻节目以及世界杯足球赛赛事的付费下载服务。

特报 日本专讯 CAPCOM发表年度业绩 新作推出涵盖未来全平台

本刊讯　CAPCOM于日前公布了2005会计年度的业绩，以及日美欧三大游戏市场的现况与本年度的游戏推出计划。据公布资料显示，CAPCOM于2005会计年度的营业额为702亿5300万日元，比前一年度增加6.6%，营业利润为65亿8000万日元，减少15.1%，经常利润为70亿1600万日元，减少5.2%，纯利润为69亿4100万日元，增加91.6%。

在2005会计年度的游戏销售方面，主力销售作品包括PS2《生化危机4》181万套、PS2《新鬼武者》64万套、PSP《怪物猎人P》61万套、GBA《洛克人EXE6》61万套、PS2《怪物猎人2》54万套、PS2《战国BASARA》31万套、PS2《DarkWatch》34万套、《洛克人》关联系列作170万套等。

关于未来的游戏推出计划方面，CAPCOM将全面支持三大次世代主机平台，推出对应的游戏软件，包括Xbox360的《勇闯尸城》、《生化5》、《失落的星球》，PS3的《恶魔猎人4》、《生化危机5》、《怪物猎人3》，以及Wii的《生化危机》系列作。此外也将强化掌机的游戏阵容，目前计划于NDS推出10款作品，PSP推出21款。

6月8日

●NVIDIA于6月8日发表将推出新一代的"Pure VideoHD"技术。该技术可以于PC上提供HD DVD以及BD等高分辨率激光视盘影片播放所需的译码、处理、加密与输出等关键功能，让消费者能在自己的个人计算机上欣赏高分辨率影片。

●台湾微软发表，中文版《九十九夜》将举办全省巡回体验活动。活动从10日起陆续于高雄、台中、台北三地举办，现场将邀请玩家进行比赛，并送出大奖。

●世界杯期间，EA使用《FIFA 2006》进行了比赛预测活动。照预测，本届世界杯的冠军得主是捷克，捷克队在决赛与巴西队碰面，最终以2：1的比分将巴西队斩落马下。

6月9日

●由P-project在台湾省所设立，以任天堂旗下知名电玩与卡通漫画作品《口袋妖怪》为主题所设立的"口袋妖怪乐园"，现宣布将于6月23日正式开幕。（详细报道请见右侧）

●由CAPCOM制作的《极魔界村》，现正式确定将于8月3日推出，定价5040日元（含税）。本次预定推出的PSP《极魔界村》，是睽违了15年之久再度复出的最新续篇作品，也是正统系列作第4代的作品。



●日前岩田聪透露，将有大量小成本制作的Wii游戏供玩家下载。这些小成本的游戏下载费用只需500日元至1000日元，美国地区为4.5美元至8.99美元。（详细报道请见右侧）

6月11日

●日前，日本一游戏杂志公布了针对次世代主机支持率的调查报告。数据显示，PS3的支持率仅为19.53%，与早前PS3的高支持率形成了鲜明对比。（详细报道请见右侧）

●近日，国外黑客论坛在破解Xbox360方面又有最新消息，并且公布了最新破解芯片Devil Mod 360的实物图片。（详细报道请见右侧）

●任天堂于6月11日在美国正式推出NDS Lite，并于纽约的任天堂世界旗舰店举办上市活动，吸引了数百名玩家排队等候。（详细报道请见右侧）

6月12日

●SQUARE ENIX将于NDS上推出《勇者斗恶龙 怪兽篇》最新作《勇者斗恶龙 怪兽篇Joker》，预定2006年内发售。本次预定推出的是系列第4款作品，采用3D绘图方式构成地图与战斗画面，使用触摸屏来进行操作，并支持Wi-Fi网络联机功能。

●SQUARE ENIX发表，《最终幻想XI》将推出以网页浏览器为基础的新玩家社群服务，预定近日内正式启动。该服务是用来提供游戏内属于相同Linkshell的玩家包括团队最新信息、队员名单、布告栏意见交流在内的各种支持服务。

●GT赛车官方网站于日前大幅更新，增加了许多PS3版《GT赛车HD》的相关介绍与图片。该作以最高规格的1080p来描绘画面，并维持每秒60帧的流畅度，另外还采用数据压缩和硬盘辅助读取双管齐下的方式，将单场游戏的读取时间压低到2到3秒。

●任天堂于6月7日发表，将推出NDS专用的浏览器软件和移动电视收视卡产品。（详细报道请见右侧）

特报 美国专讯 NDS Lite正式于美国上市 "马里奥"成为首位购入者

本刊讯　任天堂于6月11日在美国正式推出NDS Lite，并于纽约的任天堂世界旗舰店举办上市活动，前100名购得NDS Lite的玩家可获赠《脑力锻炼》游戏1套与主机收纳包1个，吸引了数百名玩家排队等候。



↑这个马里奥绝对是任天堂饭！

NDS Lite继今年3月在日本地区陆续推出之后，任天堂于5月初宣布将于6月11日在北美地区推出，首批预定推出极地白（PolarWhite）款式，定价129.99美元。

在正式发售前1天，纽约任天堂旗舰店便开始出现排队等候NDS Lite主机上市的玩家，其中并有许多玩家装扮成任天堂知名电玩角色，如马里奥、路易、林克等，最后那位装扮成马里奥的人成为首位购入NDS Lite的玩家。

特报 国内专讯 口袋妖怪乐园来台巡演 诸多造势活动陆续登场

本刊讯　由P-project在台湾省所设立，以任天堂旗下知名电玩与卡通漫画作品《口袋妖怪》为主题所设立的"口袋妖怪乐园"，现宣布将于6月23日正式开幕。



口袋妖怪乐园是口袋妖怪公司于2005年在日本设置的主题乐园，结合各种口袋妖怪的精华内容，将虚拟的口袋妖怪世界真实呈现在玩家面前，半年内总计有415万人次参观。本次即将于台湾省正式登场的口袋妖怪乐园，是全球巡回展出活动的首站，也是该乐园第一次于海外地区设立。为了在口袋妖怪乐园开幕前让台湾民众能先行体验口袋妖怪独特的魅力，因此P-project将自6月6日起推出一连串活动为其造势。

具体活动包括：6月6日起，全家便利商店开始口袋妖怪乐园磁铁赠送活动；6月9日起于台北剑潭捷运站旁设置皮卡丘的大型造型气垫；6月10日口袋妖怪们将来到台北和民众做近距离的接触等

特报 日本专讯 任天堂发布低廉小游戏 岩田聪透露Wii软件价格

本刊讯　众所周知，Wii除了自己专用的游戏外，还有"虚拟主机"的功能，通过这一功能，玩家可以下载包括FC、SFC、MD、N64、PC-E等多个平台的游戏，日前任天堂社长岩田聪透露，除了这些怀旧的经典游戏外，还将有大量小成本制作的Wii游戏供玩家下载，这些小成本的游戏下载费用只需500日元至1000日元，美国地区为4.5美元至8.99美元。

岩田聪说道："我们很乐意看到玩家下载我们新制作的低成本游戏，对于这些低成本的游戏，任天堂不会将其作为独立的Wii游戏以5800日元的价格发售。"值得注意的是，岩田聪说这句话的本意是低成本的游戏不会以普通Wii游戏的售价发售，但是在言语中说到了5800日元这个确切数字，这很有可能就是Wii游戏日后的普通售价。

岩田聪还表示，这些低成本的游戏读取速度将会十分迅速，任天堂要求制作这些游戏的工作小组将读取时间控制在3秒以内。不过Wii的"虚拟主机"上究竟有多少游戏还没有公布。

事件 日本专讯 Wii日本人气位居第一！ PS系主机遭遇众叛亲离？

本刊讯　自从PS3的售价公布以来，PS3的支持率一降再降。日前，日本一游戏杂志公布了针对次世代主机的支持率调查报告，数据显示，PS3的支持率仅为19.53%，与早前日本玩家对PS3的高支持率形成了鲜明对比。

该项调查共分为4项：1，最想购买的主机。2，PS3定价是否过高。3，PS3首发游戏如果十分出色是否会不考虑高昂的售价而坚持购买。4，对日本地区Xbox360的态度。

其中最想购买的主机结果：Wii得票65.09%，PS3为19.53%，Xbox360为13.61%，剩下1.78%的玩家表示都不会购买。关于PS3的售价：87.57%的玩家表示PS3的售价并不是一台游戏机应该有的价格，只有10.06%的玩家认为PS3的售价值得，只有2.37%的玩家认为PS3的售价比自己心理价位更低。

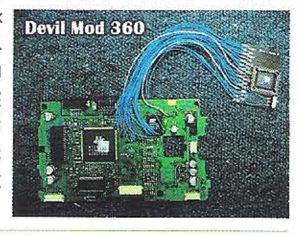
在PS3主机购买意向方面，假设PS3首发时有着素质惊人的游戏，但是还是只有15.38%的玩家很肯定的表示将会购买，46.75%的玩家不会购买，37.87%的玩家则表示需要时间考虑。Xbox360的购买意向为：4.14%的玩家会购买，17.75%的玩家正在考虑之中，33.14%的玩家表示或许会购买，而不会购买Xbox360的玩家比例与PS3的调查数据近似，为44.97%。

特报 国外专讯 黑客破解X360有新进展 新型芯片可避开网络检测

本刊讯　早前我们曾报道过有关Xbox360破解方面的消息，不过由于新主机的技术非常复杂再加上微软前段时间又更新了主机的内核，这令360的破解工作越发地困难。不过目前国外黑客论坛又有最新的消息，而且还公布了最新破解芯片Devil Mod 360的实物图片。

据黑客组织介绍，他们目前仍未能完美解决微软官方通过Xbox Live升级方式对Xbox360加密机制的保护，但是在离线状态下，可以让通过芯片的控制骗过主机对备份光盘的检测，也就是说仍然只是局限于以单机方式进行游戏。

正因如此，Devil Mod 360破解芯片上装载了一个开关，让玩家可以选择是否启动破解芯片玩备份光盘或是正常启动连入Xbox Live。如之前消息所言，Xbox360的光驱固件是一个突破点，所以这次的破解芯片是装在光驱底板上，并非以往装在主机的主板上。



特报 日本专讯 NDS最新官方周边公布 新增娱乐功能挑战PSP

本刊讯　任天堂于6月7日在日本举办的经营方针说明会中发表，NDS专用的浏览器软件"NintendoDS浏览器"将于7月推出，NDS移动电视收视卡产品"DS地上波数字广播接收卡"则预定于秋季推出。

"NintendoDS浏览器"是任天堂与Opera Software共同开发的网页浏览器软件，内建汉字手写输入系统，通过NDS主机的Wi-Fi无线上网功能来提供玩家上网浏览网页的功能。"DS地上波数字广播接收卡"则是针对日本数字电视移动广播规格ISDB-T所设计的专用收视卡，可提供NDS收视4月于日本关东地区开播的数字电视广播节目的功能。

任天堂表示，由于1SEG广播将于秋季在日本地区各地陆续开播，因此DS地上波数字广播接收卡也预定于秋季推出，价格将低于1万日元。



游戏设计人员林直弘、原田胜弘特别专访——

BANDAI-NAMCO讲述《铁拳DR》&《铁拳6》之华丽喧哗!

BANDAI-NAMCO公司在刚刚结束的E3展上，展出了备受期待的两款《铁拳》系列最新作：PSP版《铁拳DARK RESURRECTION（铁拳DR）》和PS3版《铁拳6》。在大会现场，游戏视觉效果设计林直弘和游戏设计人原田胜弘，接受了记者的采访。

铁拳DARK RESURRECTION

PSP可以实现街机的效果

——预定在今年7月6日发售的《铁拳DR》，在本届E3展上提供了完成度较高的试玩版。从画面表现和操作感来讲，的确很难让人相信这是一款掌机游戏。不过，作为《铁拳5》之后的加强版本，不在家用机市场占有率第一的PS2上推出，而出在普及率相对较低的PSP上，让人有些不解。

原田■的确对于街机玩家来讲，希望把《铁拳DR》出在PS2上，对此我们十分明白。但是欧美的街机市场没有日本这样的规模，相反家用机的市场规模却是日本的5、6倍。不过最重要的还是PSP在通信机能方面的潜力，非常适合本作中的“TEKKEN-NET”。还有就是考虑到16：9画面是今后的趋势，所以……。本作的制作初衷并不是移植，而是针对《铁拳5》的玩家，想制作出超过《铁拳5》的新作。就是说，道具增加1倍，角色也会增加，音乐和关卡都会有新的调整。所以当初开始制作的时候，有很多工作人员觉得实现起来比较困难。而且曾经有过：把背景制作成3代那样，角色与5代靠拢，这样的建议。

——看来开发受到了一定的束缚，制作队伍开始的是一次艰难的挑战。

林■其实当初也确实怀疑过PSP的机能，但实际研究之后，觉得PSP还真不是盖的。（笑）不过想要达到和PS2同样的效果，在编程上确实费了很大功夫。我不是程序方面的专家，听说在CPU的使用上，几乎达到了PSP的极限。不过最后看到实现了60帧的画面效果，确实对编程人员十分佩服。



↑PSP版的《铁拳DR》效果直逼街机版。

原田■这回的企划并不是做自己想做的东西，也不是什么实现梦想之类。而是在硬件和软件固定的前提下，必须制作出目标效果。帧数甚至所有的细节，都不能缩水，所以相当的辛苦。

林■如果说在机能限制下，必须要割爱一些东西，我想只能是画面方面。不过还好，总算是一番努力之后，实现了现在的效果。我们已经非常满足了。

原田■虽说这回是移植，但其实真的是重新制作。可以说没有1比特的文件是相同的，这不是耸人听闻。

——这回的开发队伍都是《铁拳5》的原班人马。相信很多人都会认为，在制作《铁拳DR》上，一定会节省很多重复性劳动，制作应该是比较顺利……

林■最初，我们当然试图这样去做。但是由于硬件的差别太大，还是放弃了。因为使用原有的数据，根本无法将工作进行下去，所以我们尽了最大努力，制作了近似前作的效果。和街机版完全一样是不可能的，我们一开始就明白这个道理，所以“近似”是最重要的。比如在制作角色的时候，至少也要用前作一半以上的多边形，否则无法达到“近似”的效果。这就是我这个视觉效果设计师的工作。



↑本作中收录了30分钟以上的CG动画。

——确实，解像度上有区别是肯定的。不过，E3展上的试玩DEMO确实已经做到了“近似”。

原田■现在为止，我们谈的都是制作幕后的事情。其实我们并不希望玩家知道PSP版的《铁拳DR》制作得很辛苦。我们是开发了4个多月，才在PSP上实现了60帧的效果，而且16：9的画面又近一步加重了绘图的负荷。当时看到演示画面的开发人员中，传出了“想买这款游戏”的话，这也许是对本作质量的最好证明。

林■当初接到的命令就是：多边形减少一半，但不能改变效果。然后就是程序员们低着头央求，“这里请不要减少”或者“如果减少这里的多边形，就麻烦了”等等。

制作人员愿意花钱购买的作品

原田■本作在游戏模式上非常充实，甚至包阔本系列从未出现过的模式，不过现在只能暂时保密。通信对战方面不会感觉停顿或延迟；一张小小的UMD收录了30分钟以上的CG动画；一人用的“铁拳道场”模式也是内容充实，可以长时间游戏……但是目前还有几个全新的秘密模式不能透露。

林■在看企划书的时候，就知道本作的内容比PS2版要充实。

——从E3展上的试玩中，就看到了很多的新要素。公开了通过连击点数来赚取金钱的“GOLD RUSH”模式。而且本系列第一次在一人游戏时可以作开始时位置的调整。也就是在战斗开始时，可以自由切换1P和2P的位置。

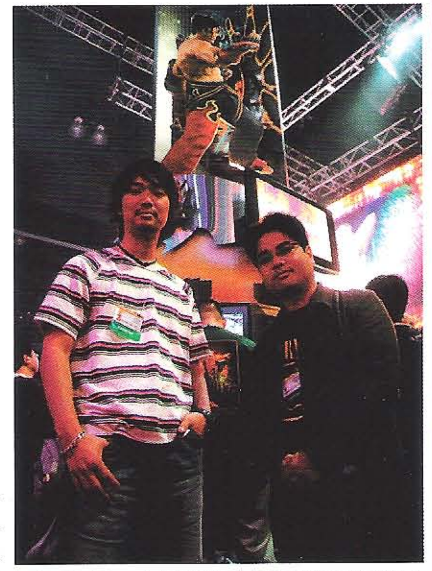
原田■PSP版的本作也是想给掌机的游戏制定一个新的标准。我们希望本作能吸引包括格斗FANS以外的所有玩家。特别是刚才提到的目前还是秘密的新要素，可以告诉大家的是，公司的制作人员就是因为这个而动了购买的念头。

——虽然不知道详细情况，但是日本方面很快就会推出店铺试玩版了吧。

林■在PSP上表现美丽的画面，还是大有余地的。但是为了让《铁拳》FANS们满意，我们应该说是把PSP的机能发挥到了极限。当初，60帧的画面第一次出现在眼前时，真是无比的感动。虽然之后渐渐在处理上出现问题，不过60帧画面的感动，确实坚定了我们的信心。

——通过本作，让人想起了PS时代的NAMCO。

原田■同感。其实PSP还大有潜力可挖，在这里想对SCE方面说声：十分感谢他们给我们这次机会。



↑左：林直弘。隶属BANDAI-NAMCO GAMES内容制作本部第1制作单位，担任游戏视觉效果设计。右：原田胜弘。游戏设计。

铁拳6

关于预定在PS3上登场的《铁拳6》，记得去年的E3展上展出了标题未定的本作CG动画。而今年则正式展出了《铁拳6》的即时演算画面。

用即时演算来决定胜负

原田■也许各位会认为那是经过摄像机拍摄剪辑的影像，但是那段DEMO确实是出自PS3的即时演算，而且通过编辑，可以实现从各种角度观察游戏的画面。CG动画现在制作水平都不相上下，而且确实很有魄力，也很适合E3这种场合。但是我们最终还是要制作的是可以操纵的游戏，我们“铁拳队伍”在即时演算上的定义是：最低每秒60幅画面。而且这回的附加条件是对应16：9的HD显示器。我们要遵守我们自己的定义，必须要对PS3进行解析，我们的最终目标是制作即时演算的游戏。但是这次公开的画面还远远没有达到预想的效果，只能说是本作的雏形。而且我们也因此学到了很多新的东西。

——确实如此，完全是游戏时的画面。我们清楚地看到了角色的“变身”技。不过，整体感觉游戏画面和CG好像融为了一体。

原田■在制作这段即时演算的时候，我们目前仍然遇到了和从前一样的问题。以前制作游戏时，总想完全表现出自己头脑中的设想，但总会出现硬件上的障碍。经常被人问到关于PS3的机能问题，就目前来讲，对PS3机能满足的开发人员并不多。想试试挑战一下，但结果总会碰到硬件的问题。而且这个现在是业界普遍存在的问题。这回展出的影像，只是试做品。到制作出最终的游戏效果为止，还有很长的一段路要走。

——对应16：9的HD显示器，就是说，那段影像是通过HDMI连接而实现了1920×1080解像度的效果吗?

原田■是的。和SCE开发的《GT赛车HD》一样，本作采用了完全对应HD解像度的效果。包括我们公司，日本的开发者在为更高解像度而努力着。很多欧美厂商以PC为基础，推出对应多平台的支持高解像度的游戏。我们想在今后制作出，在解像度上不输给欧美厂商的游戏。

——现状好像正如您所说，日本在这方面稍微有些落后。关于日本的制作人员，在制作次世代游戏的工作现场，有什么特别的感觉吗?

原田■单纯来讲，在设计上的负担增加了。素材的密度增加了近4倍。包括现在的PC，要保证60帧的效果，又要增加素材的密度，还要对应HD显示器，这绝非易事。怎么实现呢？减到30帧倒是问题不大，可是30帧格斗游戏，谁能够接受呢?

——那么《铁拳》将以怎样的形态进化呢?

原田■我们想制作的东西，像山一样的多。但是玩家们真正需要的是什么？为此我们必须紧跟世界的潮流，因为是系列作品，我们要广泛吸取来自全世界的声音。我们并不是艺术家，只是游戏开发者。



↑目前这是《铁拳6》公开的唯一视频片段。

最期待TOP15

2006年第13期（统计时间2006年5月30日－6月11日）本期截至统计日期共收到有效选票887张

这期期待榜没有新游戏上榜，仍旧是上期那些游戏，不过在排名上有一些变化而已。第一的宝座仍然被《最终幻想13》牢牢占据着，《战神2》自上期登榜后这次更进一步，取得了第2的好成绩，看来其在我国的确是非常受玩家们的欢迎。

1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



在本作之中，第一主人公是以金发女性角色的形象出现的。和系列以往的绝大部分女性角色不同，这位女子是一位集美丽与强悍于一身的战士，使用宝剑作为武器，在对敌人作战的时候表现出的身手之敏捷、招式之凌厉，让看过动画演示的玩家们都不禁惊叹不已。

前回1位,本次计票603。

2位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年春 ■价格未定



本作中新增的小鬼（IMP）个头很小，使用的是双手斧，常常成群结队的出现，平常不会对克里托斯造成多大的威胁。但一旦给它们骑乘在独眼巨人或是地狱犬之上，一旦它们变为"骑士"，就能大幅提升被它们骑乘着的怪物的攻击力和攻击精度。

前回3位,本次计票554。

3位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



本作是自1995年SFC的《圣剑传说3》之后，相隔10年再度推出的经典名作正统系列续作，游戏的类型变更为动作冒险，并且在系列中首次采用全3D化的方式来表现。不过虽然改为全3D化的画面，圣剑传说系列一贯的充满幻想风格的清新感觉仍将得以保留。

前回4位,本次计票517。



4位 北欧战神传2·希尔梅里亚

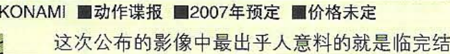
■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元



本作将采用全新的行动值（AP）系统取代原作的回合制系统。画面底部的黄色槽表示AP值，战斗过程中的攻击、魔法甚至使用道具都会消耗AP值，玩家若是受到攻击或者击倒敌人可以令AP值回复，也可以用紫炎石来进行回复。

前回2位,本次计票484。





5位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



这次公布的影像中最出乎人意料的就是临完结前斯内克坐在地上将手枪伸进自己嘴里开枪自杀的情节。从影像中斯内克对游戏世界观的描述台词来看，即使是作为最完美战士的他也已经对未来完全程序化的战争感到相当的厌倦了。

前回5位,本次计票459。

6位 梦幻之星·宇宙

■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006.8.31 ■7140日元



前段时间美国SEGA与欧洲SEGA正式发表，本作除了目前已知的PS2版和PC版之外，还将推出微软XBOX360平台版本，预定2006年秋季发行。 **前回6位,本次计票427。**

7位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



据国外媒体报道称，《恶魔猎人》系列的制作人小林裕幸日前在接受采访时表示，之前公布的PS3独占游戏《恶魔猎人4》有可能登陆Xbox 360和Wii。 **前回7位,本次计票401。**

8位 赛尔达传说·黎明公主

■Wii ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2006年 ■价格未定



在今年E3展上提供了本作的试玩，试玩分为"洞窟迷宫"和"钓鱼"两段。利用Wii的控制器，林克的许多战斗动作都需要玩家在现实中做出相应的姿势。 **前回9位,本次计票387。**

9位 战国BASARA2

■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元



"BASARA"，就是"婆娑罗"的意思，指的是衣着华丽、舞姿优美的歌舞伎，同时也指在战场上驰骋的武将，这正是本作名称的由来。 **前回8位,本次计票354。**

10位 最终幻想6

■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



游戏中登场的角色数量非常丰富，而且每个角色都是个性非常鲜明的人物，十多年过去了，那些熟悉的名称仍旧为许多喜欢FF的玩家们津津乐道。 **前回11位,本次计票346。**

11位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



最近BUNGIE小组又公布了关于本作的一段人物采访，工作人员们透露了不少游戏开发细节消息，负责人甚至亲自用钢琴弹奏出让光环迷们感动的那段曲子。 **前回12位,本次计票319。**

12位 最终幻想3

■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.8.24 ■5980日元



本作中游戏画面大幅提升，街道、居民、怪物等全部采用3D制作，将曾经带给我们感动的最终幻想3的世界以全新的视点来进行诠释。 **前回11位,本次计票297。**

13位 星际争霸·幽灵

■PS2 ■Blizzard ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



虽然暴雪只是通过非官方的渠道透露本作开发计划被终止的消息，不过根据暴雪一贯的作风来看，这款作品最终被完全取消的可能性极大。 **前回13位,本次计票253。**

14位 铁拳·黑暗复苏

■PSP ■NAMCO ■格斗游戏 ■2006.7.6 ■5040日元



在街机模式中，与自己段位相仿的幽灵战士不断出现进行对战，在比赛中胜利除了会得到战斗金钱外，也会进行升段考试，发生段位变动。 **前回14位,本次计票218。**

15位 异度传说3·查拉图斯特拉如是说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.7.6 ■6980日元



根据本作的游戏制作人高桥哲哉的规划，整个《异度传说》共有五个章节，早在1997年就先由SQUARE公司在PS主机上推出了第五章节《异度装甲》。 **前回15位,本次计票204。**

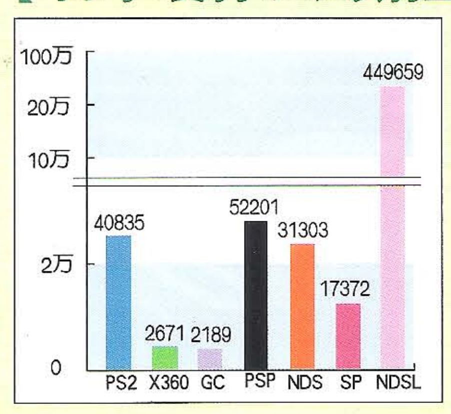
【榜评】本期统计时间段恢复到以前的两周。不知大家有没有留意到，前不久E3结束后曾有细心的玩家发现在展会上做演示用的所谓Wii其实很有可能只是任天堂用GC改装的。会有此疑问主要有两点理由：一是虽然我们都知道Wii的主机性能并不很强，但这次展会上公布的Wii游戏画面与GC上优秀作品的画面相比没有明显进步；另外一点就是确实有玩家拍到了有嫌疑的具体照片，虽然发布会上演示用的主机被罩了起来，但从照片上显示出来的主机后部接线情况来看，确实有GC的嫌疑。当然，这倒不是说Wii是子虚乌有的事，只不过可能Wii上的实际游戏开发进度可能比如今宣称的这样快而已，而且，嫌疑毕竟只是嫌疑。四年一度的世界杯终于开始了，编辑部内包括北斗在内的绝大部分小编们的生活都全部转为德国时间，每天都能看见一群双眼红肿的人哑着嗓子在眉飞色舞地讨论头天晚上的比赛……

最流行TOP15

本期唯一一款上榜游戏就是前不久与电影同时登场的PS2游戏《达芬奇密码》了，客观而言，本作如果仅从游戏的角度来考虑的话只能算是一款中等素质的作品，但有着原著的名气，自然也就吸引了大量的玩家好奇的心理。作为美国畅销书籍的《达芬奇密码》在我国经过炒作后也积聚了相当的人气，再加上同步上映的电影，都成为了帮助本作登上流行榜的助力。此外随着全球盛事世界杯的开赛，WE系列的两款作品名次都更进了一步。

排名	游戏	计票
1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:584
2	实况世界足球・胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:549
3	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:526
4	战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:503
5	实况世界足球・胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:487
6	新・鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:431
7	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:419
8	恶魔城・黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:392
9	盗墓者・传说 ■PS2 ■Eidos ■动作冒险 ■2006.4.7 ■39.99欧元	计票:357
10	异世纪传说2 ■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■价格未定	计票:328
11	大神 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.4.20 ■7140日元	计票:314
12	达芬奇密码 ■PS2 ■2KGAMES ■冒险解谜 ■2006.5.20 ■39.99美元	计票:308
13	皇牌空战ZERO・贝尔卡战争 ■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006.3.23 ■7140日元	计票:285
14	星际游侠 ■PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元	计票:251
15	真・三国无双4 猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:211

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】本期日本硬件市场方面，重点仍然是在以NDSL领衔的掌机市场，其实确切一点来说的话，这半个月，日本市场真正大卖的主机只有NDSL，其余主机的硬件销量都基本保持平稳或是有着不明显的下滑。有的时候，还真是想不佩服任天堂都不行，无论硬件还是软件都能卖到大红大紫。仅就掌机这方面来讲，在日本游戏市场，索尼的PSP如今连与老任的NDS分庭抗礼的资格都没有了。（本期统计时间：2006.5.15—2006.5.28）

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2006.5.28—2006.6.3

排名	机种	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	杀手・血腥报酬	Eidos	2006.5.26	动作冒险	49.99英镑
2位	PS2	2006FIFA世界杯	EA	2006.4.28	体育竞技	49.99英镑
3位	XB360	古墓丽影・传说	Eidos	2006.4.7	动作冒险	49.99英镑
4位	PS2	实况世界足球・胜利十一人9	KONAMI	2005.10.21	体育竞技	14.99英镑
5位	PS2	X－Men	Activision	2006.5.19	动作游戏	34.99英镑
6位	NDS	欢迎光临 动物之森	任天堂	2006.3.31	模拟游戏	29.99英镑
7位	PS2	模拟人生2	EA	2005.11.4	模拟养成	19.99英镑
8位	PS2	乒乓球	Rockstar	2006.5.26	体育竞技	29.99英镑
9位	PS2	冠军足球经理2006	Eidos	2006.3.5	策略模拟	39.99英镑
10位	PS2	达芬奇密码	2K Games	2006.5.19	动作冒险	29.99英镑

【榜评】“HITMAN”（杀手）系列最新作“血腥报酬”刚发售就当仁不让的夺得了第一的宝座，这是一款真正以“暗杀”为题材的作品，不计画面上的相对粗糙的话，可以说是非常不错的。足球类游戏本来就是许多玩家的最爱，作为其中最经典的FIFA和WE两个系列这次双双上榜。提起ROCKSTAR，可能大家的第一反应就是GTA，不过其最近发售的一款乒乓球游戏显然也有不错的成绩。



↑FIFA和WE可以说是家用机上最为著名的两款足球游戏系列，都有着很多的忠实玩家。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.5.15—5.28

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	NDS	新超级马里奥兄弟	任天堂	动作游戏	2006.5.25	4800日元	908513
2位	NDS	更锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.12.29	2800日元	149611
3位	PS2	.hack//G.U. Vol.1 再诞	BANDAI	角色扮演	2006.5.18	7140日元	110035
4位	NDS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.5.19	2800日元	108890
5位	NDS	俄罗斯方块	任天堂	益智游戏	2006.4.27	3800日元	98723
6位	PS2	实况世界足球・胜利十一人10	KONAMI	体育竞技	2006.4.27	7329日元	83778
7位	NDS	欢迎光临 动物之森	任天堂	模拟养成	2005.11.23	4800日元	70781
8位	NDS	英语苦手的DS训练	任天堂	益智游戏	2006.1.26	3800日元	67137
9位	PS2	实况超级职业棒球	KONAMI	体育竞技	2006.5.11	7329日元	66680
10位	PS2	KIMIKISS	ENTERBRAIN	冒险游戏	2006.5.25	7140日元	42548

【榜评】5月25日发售的NDS游戏新作《新超级马里奥兄弟》没有任何疑问的夺得了这期日本游戏销量的第一名，发售后短短几天之内销量就轻易达到了九十万份，而且据最新的数据统计，本作的销量已经突破了一百二十万份！这其中虽然有“马里奥”金字招牌的原因，但最简单纯粹的游戏性才是本作大获成功的最关键的原因。WE10再接再厉，又拿下了八万多份的销量，看来突破百万的目标并不难实现。





在街机厅中拥有超高人气的对战游戏作品《超DRAGON BALL Z》终于在大家的期望下移植于主流机种PS2平台。我们在这期的无双报道中为玩家们提供关于这款游戏的所有第一手资料，请龙珠的FANS们或铁杆对战游戏迷睁大自己的眼睛。



PS2	本刊译名：超龙珠Z			
	BANDAINAMCO	7140日元	2006年6月29日	
动作格斗	DVD-ROM	日版	1-2人	110KB

超进化版《超DRAGON BALL Z》面貌焕然一新的龙珠Z战士们

目前在街机游戏厅中"服役"的热门对战格斗游戏《超DRAGON BALL Z》，在满载了全新追加要素之后登陆于主流游戏平台PLAY STATION 2，作品的移植在日前得到全面确定。由于这次的无双报道是我们对于这款移植游戏的第一次报道，所以主要就这一款游戏的基本系统作一个比较详尽的介绍，同时从侧面对游戏中登场的Z战士们作一个相对简单一些的介绍。此外，在这期无双报道的最后，我们会对Craft & Meister工作小组的executive director：船水纪孝先生对于这款人气游戏的各个方面作一个访谈，敬请玩家们留意。

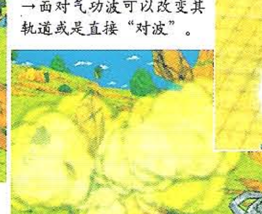
★忠实再现了原作气氛的游戏系统

如果谈到被国内玩家俗称为七龙珠的《DRAGON BALL Z》，对于作品中给人留下的最深刻印象的内容，恐怕是能在空中自由飞翔的舞空术、气功波等等这些华丽无比的必杀技吧？这些特色内容在本作中都将得到逐一再现。游戏以广大的3D空间作为舞台、角色们在空中自由飞翔的同时进行超高速的激烈战斗。



↑类似于舞空术这种特殊行动技能是需要消耗画面下方的特别气力槽的，不能过分滥用。

→面对气功波可以改变其轨道或是直接"对波"。



←类似岩石和墙壁这种特殊的地形效果，玩家们既可以利用它们作为护盾也可以破坏掉。

★★对战格斗迷也能接受的系统

游戏中的所有操作均由十字方向键以及弱攻击、强攻击、防御和跳跃四个按钮所构成。由于总设计师是制作过《街头霸王 II》的船水纪孝，所以类似于必杀技等等应该可以通过早已被大家熟悉的操作方式使用出来。不管您是对战格斗游戏的初心者或是上级者，都能在游戏中进行一场轻松的漂亮战斗。

怒涛连携攻击





↑在游戏对战中，首先将对手击飞至空中，然后再进行追击的必杀技！此时玩家会感受意想不到的简易操作。

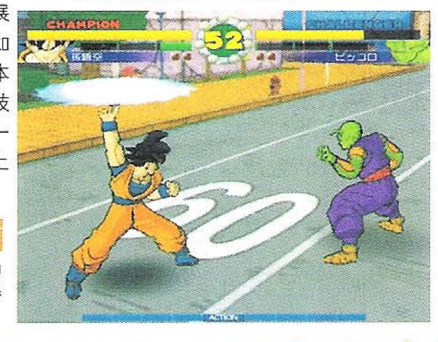
★★★利用技能系统傲视其他战士

本作中，通过玩家不断的游戏积累游戏时间，可以得到经验值。通过这些经验值可以习得全新的技能，或是使现有技能进行一个全面的能力提升。但是，在每次习得技能的机会到来时，玩家只能够从复数的技能当中选择其中之一而已。根据玩家培养技能情况的不同，在游戏中即使是不同的角色也会因为技能路线的不同展现出完全不同的两种类型。如果说本作将会继承街机版本中"IC CARD SKILL"的独特技能的话，那么游戏将会用一种怎样的形式来表现街机上的"IC CARD SKILL"呢？



←依照说明选择习得技能。

全Z战士制霸



→针对不同角色习得的技能也将相应的不同，我们熟悉的孙悟空居然也能够使用气元斩了。

本作采用了部分2D格斗游戏的特性

在本作中，玩家可以使用类似于2D游戏的逆向攻击，还可以在某个技能发出的途中突然中止或是马上转换到另外一个技能等等……在游戏中是不可能做到100%的防御的，在对战中的随机性以及多变性满点，游戏性和乐趣极高。



2D与3D完美结合



↑→3D对战格斗游戏与2D对战格斗游戏的完美结合，创造出玩家所意想不到的全新游戏性。

进化！针对技能来进行角色的强化

在同名游戏原本的街机版本中，每个角色在游戏中能够不断习得的技能是被固定了的。另外一提的是，类似于"弗利萨在游戏中习得孙悟空的龟派气功"这样的原作情节也将会被忠实再现，所有方面都做到了完美移植，而且，游戏中即使这样也绝对不会破坏整体平衡性是游戏厂商所做出的保证，敬请广大格斗游戏迷们放心，就像宣传片里演示的那样，不管是面对多么强大的必杀技都会有相应的对策方法存在来克制它。另外还将加入全新的技能，使角色能够获得一次重生的机会。



一周目版本游戏的记录，是通过记忆卡来实现的。

气力槽全满 气功爆发

→剧情模式中的情节完全忠实于原作。

多名面貌一新的Z战士登场决定！除去街机版本登场的12名原有Z战士（孙悟空、贝吉塔、短笛、苦力林、孙悟饭、弗利萨、琪琪、特兰克斯、沙鲁、人造人16号、人造人17号以及人造人18号）以外，还将有三名全新的战士加入到热斗中来。他们是孙悟饭的女朋友比迪丽（刚刚学会舞空术版）、孙悟饭（青年版）以及机械弗利萨（全新造型版）。另外还增加了一些隐藏角色以及大量的服装、技能，在技能的演绎上也做了大幅的强化。

即将登陆家用机平台。热斗于无限空间战场!!

仿真的鸟山明先生画面风格演绎出精彩视觉效果

记者■在《超DRAGON BALL Z》从街机移植下来时，在技术上最为费力的是哪个方面？

船水■因为我个人十分喜欢鸟山明先生，所以为了使作品尽可能地接近他的风格做出了很大的努力。由于在街机版中比较成功地展现出了"鸟山风格"，所以在家用机版本中就尽力去做到更好。希望大家不是只去看而是亲自去体验一下实际效果。

记者■特别是在一些表现方面特别做出了强化的样子。

船水■对应街机版来说，实际上是对于原本因为时间紧张而没有做到完美的方面在PS2平台上实现了而已。

记者■在观看了实际的作品之后，真的感觉到非常具有魄力呢。说回来如果在街机版本做成这样的话会十分消耗时间呢（笑）。

船水■是的，如果用某个技能去打倒敌人的话，会令其飞到九霄云外去呢（笑）。

记者■果然还是强化了一些非常有代表性的技能吧？比如说像孙悟空的元气弹和龟派气功波这样的技能……

船水■确实是强化了非常有代表性的技能，可类似琪琪和比迪丽这样的角色是不能够使用孙悟空和贝吉塔那样的大招的。这就做出了角色的差别。

记者■原来是这样。普通技和连续技等等的表现力是不是也做出了强化了呢？

船水■如果谈到普通技，与其说是表现力强化倒不如说成无限接近于原作漫画中所使用的技能。街机版本也是这样的，是一款特别有个性的作品。作品中有许多特别有味道的东西，希望大家仔细寻找呀（笑）。此外，在游戏的视角平衡性方面也做出了细微的调整。另外叙述文字的表现以及效果也大幅度强化希望大家注意。

令人惊异万分的质感战士们华丽无比的无双乱舞

记者■在全新追加的数名角色中，有没有您特别中意的角色呢？

船水■这回的报道中很遗憾还暂时不能透露关于这些角色的消息，但是可以肯定告诉大家的是他们拥有其他角色所没有的特殊动作与特性。关于这些人气角色我们会在不久以后给大家做出介绍，敬请期待（笑）。

记者■我真的是非常想知道呀，果然还是不行（笑）。那么，其他新加入的人气角色会怎么样？

船水■在这回介绍的角色中很显眼的肯定是比迪丽和悟饭吧。特别是悟饭，由于想制作成与其他《DRAGON BALL》题材作品所没有的、完全不同的一个角色，所以变成了手持Z SWORD的版本。由于在街机版本中特兰克斯是可以手持长剑登场作战的，所以在那个时候所积累下来的经验得到了充分地活用。话说回来，由于这个角色相比较特兰克斯有更多的变化以及独特要素，请玩家们一定要注意他的一举一动。

记者■在对战平衡性上面似乎也进行了不小的调整，有没有对街机版所出现的问题做出一些改动？

船水■我们不是在街机版玩家里，特别是从参加了对战的玩家们口中收集了相当多的意见吗？在系统测试的时候广大玩家们就对我们提出了很多类似于"这个技能一定要改动成这样"的这种意见。综合各种意见与建议对整个游戏对战系统的平衡性进行一个全面的调整可以使作品更加易于游戏以及玩家之间的对战。

不能做到100%防御的战斗带动起无限的游戏性

记者■虽然《超DRAGON BALL Z》属于一款3D对战格斗游戏，但是其中不是出现了类似于《STREET FIGHTER II》中的逆向攻击以及技能抵消这样的系统么？为什么在3D对战格斗游戏中加入了2D对战格斗游戏的要素呢？

船水■事实上在街机版本开发的最初是通过摇杆来进行防御的游戏。但是后来加入了空中浮游和横移动等系统后再通过摇杆操作会变得异常难以控制。确认了试行方针的错误之后，改变成为了按键防御游戏。但是由此却留下了2D对战格斗游戏的要素。为什么这么说呢？如果对战游戏中不能确保100%概率防御的话游戏性会进一步提高。在3D对战格斗游戏中能够100%概率防御的游戏不正是很多嘛？通过投技以及防御破坏技这些选择枝，能够进一步提高攻防转换之间复杂的关系，使对战充满挑战与不确定因素，紧张感得到空前提高。

记者■是否有追加技能呢？

船水■好不容易提高了本作的游戏性，由于不想去破坏他所以没有做大幅度追加。这个系统请千万不要去破坏系统平衡性呀（笑）。

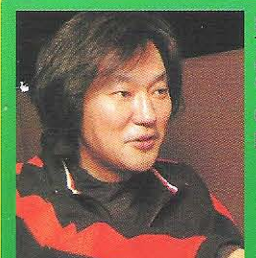
记者■确实，在街机版时就很惊讶。已经存在的诸多对战游戏中常用的角色增强并没有加入到游戏里面。如果把这个要素也加入的话，能提供更多的挑战呢。

船水■确实是挑战，但是正因为如此所以不仔细斟酌系统平衡性的话就会很麻烦。所以如果有强力技能存在的话，就必须策划出一个能够去对抗它的东西出来。

记者■在这次访谈的最后，想问问您是否考虑过去制作续作呢？还是先去街机版再移植到家用机吗……？

船水■果然，关于这方面我还是不能透露。如果有的话大家可能就不玩这一作了（笑）。

PROFILE



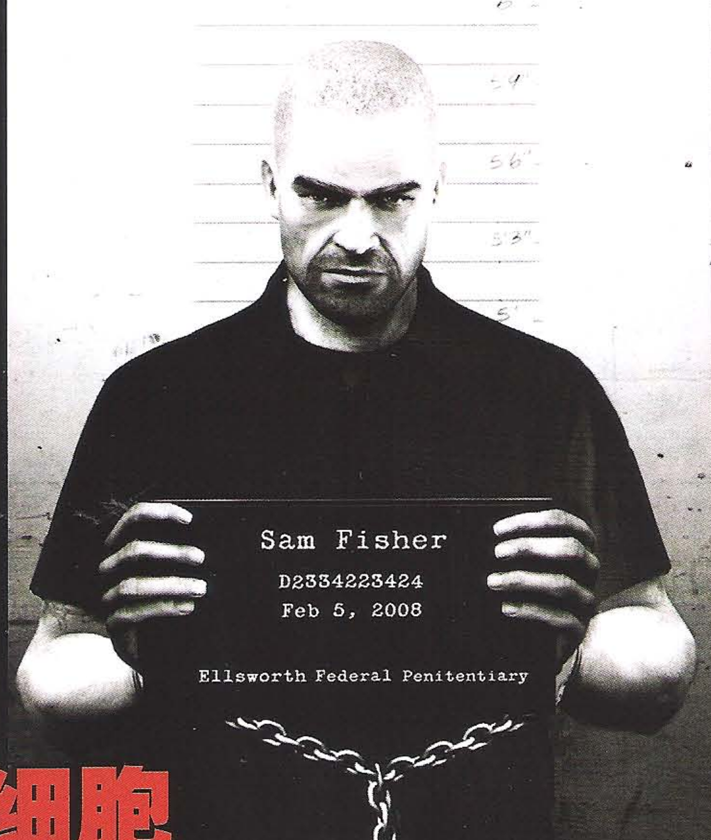
船水纪孝

Craft & Meister Executive Director

船水纪孝在距今20年前、上个世纪的1985年加入了CAPCOM株式会社，参与制作了诸如《STREET FIGHTER II》和《MONSTER HUNTER》等等这些超重量级大作。于2004年退出了CAPCOM株式会社，组织设立了目前所属的Craft & Meister工作组。而《超DRAGON BALL Z》则正是这个充满年轻活力工作组的首部软件作品，在街机上受到了广大游戏迷们的好评。

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT



《Tom Clancy's Splinter Cell》简称《分裂细胞》，是育碧（UBIsoft）旗下著名的谍报类游戏，自2002第一作发行以来，迄今为止《分裂细胞》系列游戏总计在全世界范围内卖出1250万套以上。E3大展上UBISOFT放出了《分裂细胞4》的最新XBOX360版截图，该作的正式名已经确定为《Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent》(分裂细胞：双重间谍)，该作将在现今所有主流主机上发售。新作将讲述山姆-费什尔这名传奇特工的在《分裂细胞3》以后的后续故事，预计该作今年9月上市。

X360	本刊译名：双重间谍				RP
	Ubisoft	价格未定	2006年秋季		
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未定	

无间道版本分裂细胞 多平台同时发售超大作：双重间谍



穿越艰苦环境 挑战极限任务

任务遍及在全世界，包括亚洲、非洲和美国这样多样的环境，山姆-费什尔不仅要潜水，还要徒步跋涉穿过沙尘暴，在烟雾中潜行和跳伞。

《分裂细胞4》将会有极其出色的画面，更好的人工智能和开放的场景设计。每个平台的特别内容都会带来独特的游戏体验。

特工神兵天降 出其不意潜入敌后



利用各种的武器 武装自己攻击敌人

在流畅操作的同时，武器装备也更加丰富，除了国家安全局提供的装备还可以使用从黑市上购买的装备。

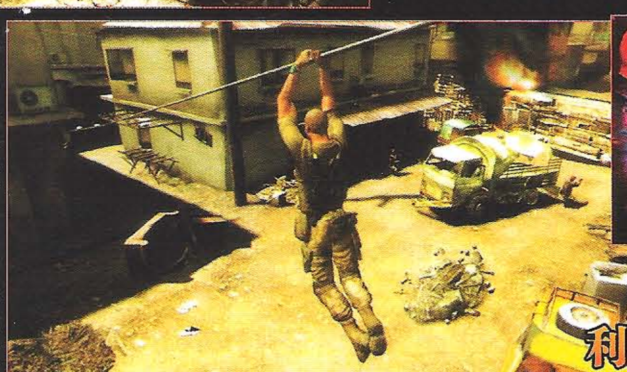
"分裂细胞系列"，是育碧旗下著名的谍报类游戏。《分裂细胞4双重间谍》由育碧的上海工作室、蒙特利尔工作室和法国昂息工作室三家联手开发。披露作为一个双重间谍的紧张和压力：运用现今真实的双重间谍战术捣毁恐怖分子的阴谋活动。本次的《分裂细胞4》的剧情讲述了原本美国国家安全局的顶级情报员山姆-费什尔，在解决了前3作的危机以后，突然遭遇横祸。他的独生女儿因为一名司机的酒后驾车而在车祸中不幸丧生，为了让自己从丧女之痛中恢复过来，他依然选择了一个最危险的任务——NOC。NOC为政府工作的卧底，主要工作为潜入犯罪组织内部收集犯罪证据，但是NOC并不被政府公开承认，如果任务一旦败露，政府将矢口否认NOC的存在，并不再理会NOC的死活。山姆-费什尔将执行双重任务：政府情报机构和恐怖组织会让你同时执行相互对立的任务。山姆-费什尔本次将潜入美国本土恐怖组织JBA，这是一个为了达到目的不择手段的组织。为了顺利混入JBA，山姆在政府的安排下，成为了一个臭名昭著的罪犯，关入了监狱。按照计划，山姆要在狱中帮助JBA的成员Jamie脱狱以此来赢取JBA的信任，之前公布的画面中，另一位罪犯应该就是这位名为Jamie的恐怖分子。

山姆大叔全新闪亮登场

这款系列游戏的最新力作是由育碧的上海工作室、加拿大蒙特利尔工作室和法国昂息工作室三家联手开发的，很让人期待。本作中主角山姆-费什尔将会沦为囚犯，而且本作首度可以让玩家扮演双面间谍的角色，游戏方向与以往相比有了很大变化。



↑早已被广大游戏玩家熟悉的山姆-费什尔大叔在本作中的表现一如既往那么优秀。



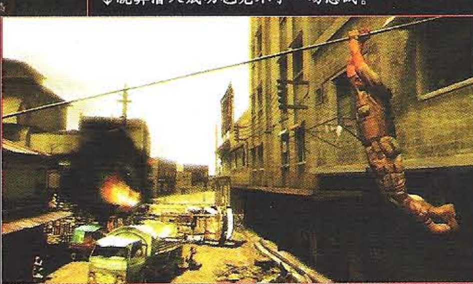
→善加利用各种特殊地形能够帮助山姆执行任务。

↑山姆大叔操纵起直升飞机来不知道是不是也像其身手一般灵敏。

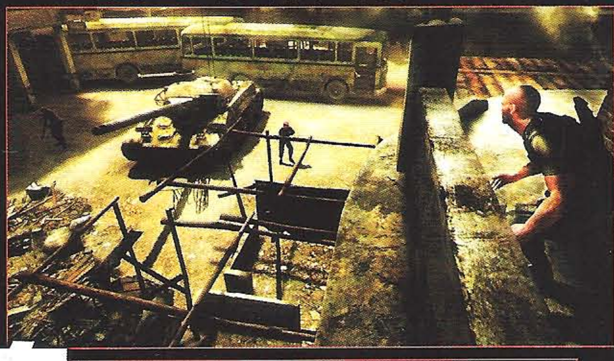
利用各种交通工具

深入敌后危机四伏

↓就算潜入成功也免不了一场恶战。







身处绝境进退两难，在正邪夹缝中谋求生存。

我们的精英特工山姆-费什尔回来了！不过这次他碰上了前所未遇的劲敌。为了阻止一次毁灭性的袭击，山姆必须潜入一个恶行累累的恐怖集团，从内部将其瓦解。你将首次以一个双重间谍的身份体验游戏现场那无以复加的紧张感，直面生死抉择的两难境地。在渗入恐怖组织位于美国的总部期间，你必须小心权衡每一步行动所带来的后果。滥杀敌人将会遭致灭顶之灾，犹豫不决则会葬送上百万无辜平民的生命。不管采取何种手段或付出何种代价完成任务，总之记住一点：活着回来。



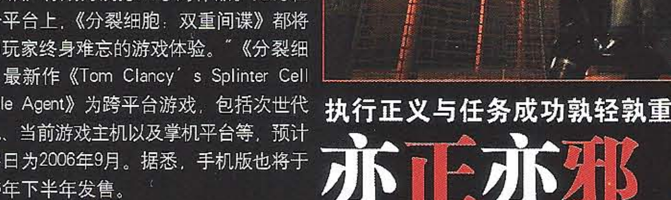
←潜入作战画面，看到这里你不心动？



←身处城市之巅，他的目标是谁？

精英特工山姆费什尔改变身份再度降临！

发掘故事支线情节，多结局设定：你的抉择会对故事情节和游戏方式造成不同程度影响。国际间谍的世界：来自世界各地的任务，从亚洲到非洲直至美国心脏地带。体验恶劣环境的极限挑战：身处水下或沙尘暴中，隐蔽在烟尘后，甚至进行空中跳伞。全新的真实装备：最新式政府特工专用武器和装备，外加黑市上流通的恐怖分子军火。《分裂细胞：双重间谍》将把玩家带入一个全新的游戏领域，而山姆-费什尔这名传奇特工的故事将在《分裂细胞：双重间谍》中得到延续，并且进入一个新的章节。"分裂细胞"系列游戏在此之前获得了诸多业内权威奖项，包括2002年及2004年E3最佳动作/冒险游戏，互动艺术与科学学院年度最佳动作/冒险游戏及Official Xbox Magazine杂志历史上的最高评分（9.9/10）。育碧总裁Yves Guillemot称："《分裂细胞-混沌理论》得到了数不清的奖项及高度评价，而《分裂细胞：双重间谍》将成为震撼人心的作品。无论在哪个平台上，《分裂细胞：双重间谍》都将成为玩家终身难忘的游戏体验。"《分裂细胞》最新作《Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent》为跨平台游戏，包括次世代主机、当前游戏主机以及掌机平台等，预计发售日为2006年9月。据悉，手机版也将于2006年下半年发售。



执行正义与任务成功孰轻孰重

亦正亦邪

在游戏过程中很多情况都是会有双重的故事主线，山姆作为NOC的特殊身份，除了要完成政府安排的任务外，还要做出一些违法的事情。例如枪杀无辜人质等来证明自己对恐怖组织的忠诚，如何在正邪两种任务上做出合理的抉择将也是游戏的一大亮点。

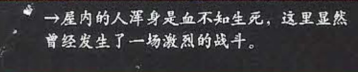


魑魅魍魉如影随形

←对于敌人来说山姆就是恶魔，经常出其不意地出现在他们背后。

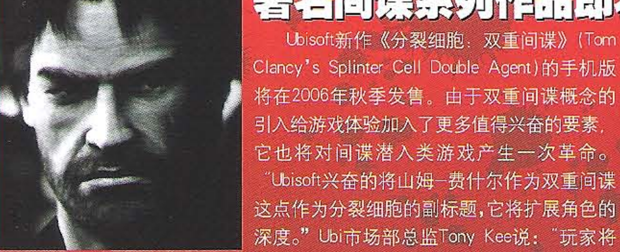






→屋内的人浑身是血不知生死，这里显然曾经发生了一场激烈的战斗。

著名间谍系列作品即将华丽登场



Ubisoft新作《分裂细胞：双重间谍》(Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent)的手机版将在2006年秋季发售。由于双重间谍概念的引入给游戏体验加入了更多值得兴奋的要素，它也将对间谍潜入类游戏产生一次革命。"Ubisoft兴奋的将山姆-费什尔作为双重间谍这点作为分裂细胞的副标题，它将扩展角色的深度。"Ubi市场部总监Tony Kee说："玩家将完全沉浸在ubi开拓分裂细胞的新领域中。"从《分裂细胞：双重间谍》的新方向可以看出，Ubi已经完全改进了它们最畅销的间谍题材游戏，革命性的双重间谍概念使得玩家比以前更能沉浸在国际间谍的世界中，大大扩展了故事中各角色的深度，通过更深度的描绘使得玩家感受到更深刻的游戏体验。《分裂细胞：双重间谍》将会将每个平台的机能发挥到极限。

少女慧剑斩妖除魔，神秘青年永伴左右！模拟人类何足道，不老不死何足惧？



SCEJ出品的本部作品以著名动画片《BLOOD+》为主题的作品。讲述了动画中“越南篇”和“俄罗斯篇”两个故事之间，空白的七天内发生的故事。本作拥有比电视动画更为深奥的主题、故事剧情，再加上动作要素等游戏特有的要素，我们可以得到比看动画更为美妙的享受。那些曾经看过这部动画的玩家或者是很喜欢这部作品的玩家则一定不会错过本作，因为那种熟悉亲切的感觉是在别的游戏中不能找到的，也可能正因为是这个原因，所以几乎每部热播的动画片都会在很短的时间内游戏化，其中也有很大部分的作品都获得了巨大的成功，并由此衍生出一个新的游戏系列。

拼搏是取得胜利的唯一手段！战斗是充实自我的唯一途径！

本作使用3D制作再现了原作的精华，随着故事剧情的展开，玩家可以根据进行选择，选择分支剧情。以前曾经看过本部动画的玩家，更会对本作中的3D人物造型感到新鲜和好奇，更会从心底产生共鸣，因此强烈建议玩家们最好在本作上市前，先去恶补一下本作的动画，那样再玩到本作时会得到更高的享受。在游戏中玩家还可以亲自出马与翼手进行对战，感受一下那种挑战强敌的快乐。近年来动画作品游戏化已经成为了游戏业界的一个固定模式，而且出现了大量的优秀的游戏作品，不但在游戏本身获得了巨大的成功，而且反过来更让一些本来没有看过该动画的玩家对动画原作产生了浓厚的兴趣，这些作品则是全部玩家希望见到的作品；但是也有一些作品却属于完全依靠动画人物的人气来推销游戏，这些作品则会让那些玩家彻底对动画原作失去了兴趣，甚至对游戏厂商和动画厂商都产生了怀疑和不信任，希望本部作品能属于前者那种双赢的作品，让厂商和玩家都满意。了解到部分本作的新情报后，更对本作非常期待。



→年轻人们的聚会，不知道他们在商量着什么。

传奇故事 精彩神奇惹人迷

本作的故事并非离奇迷幻，甚至可以说比较俗套，讲述的还是战胜自我的故事，但是在众多出场的特色人物的大力协作下，本作的剧情还是值得玩家回味，并且能给玩家很多人生的启迪。在冲绳生活的高中生小夜拥有温馨的家庭，享受着平静的生活，每天都跟正常的同龄人一样享受着校园的快乐，唯一与众不同的是，她完全没有一年以前的记忆。然而在本该平淡的一天，小夜突然遇到了一名神秘人物哈吉，他身材修长，身着黑色大衣，演奏着悠扬的大提琴乐曲，从此小夜的命运齿轮开始转动，小夜将与神秘的敌人开始新的战斗，迎接她的是全新的生命……



←少女与青年的相逢，相遇的场所也是学校的音乐教室。

3D人物近似真实 游戏画面让人满意

←↓3D化的游戏人物更加真实，人物表情非常生动，充分发挥了硬件的机能。



PS2	本刊译名：BLOOD+双翼战斗轮舞曲			
	SCEJ	7140日元	2006.7.27	
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	人数未定	记忆容量未定

CERO 審査予定

活泼少女 小夜



在冲绳高校读书，所属陆上部时，只是一名非常平凡的女子高中生，在温暖的家庭中过着平凡的生活，但是她却完全没有一年前的记忆。与哈吉相遇后与被称为“翼手”的异形生命战斗，在战斗中逐渐觉醒了解到自己身上背负的宿命。在本作中，她为了结束与自身过去的战斗，得到翼手的新情报后归国，编入扬翔学院高中部一年级。

背负宿命的男人 哈吉



身材修长的大提琴演奏家。突然出现在生活在冲绳的小夜面前，似乎知道很多与小夜相关的事情，自身也充满谜团。掌握着小夜命运钥匙的关键男人。在本作中，作为音乐教育的实习生潜入小夜所在的扬翔学院，在暗处保护着小夜。整个游戏也是整个故事的关键人物之一，知道无数不为人知的秘密，也是整个游戏的关键人物。

叛逆的热血少年 宫城凯



宫城家的长子，17岁。以前一直作为棒球部的重要成员活跃在赛场上，但由于事故退出了棒球部。由于脾气急噪，在离开棒球部后经常与人发生争执并常常大打出手。虽然表面如此让人难以接近，但其实他非常温柔善良，永远把亲人放在第一位，更是把小夜当成是自己真正的亲人。在本作中被编入扬翔学院的高中二年级。

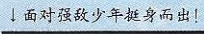
天真活泼的可爱少年 宫城陆



宫城家的小儿子，今年刚刚年满14岁。与哥哥凯完全不同，温厚老实天真可爱。虽然不厌恶锻炼身体，但是却很不擅长运动。从小就非常崇拜运动神经超群的哥哥凯。平日喜欢读书、做饭和洗涤衣物，也正因为这样，很容易让别人把他误认为是女孩子。在本作中与小夜和凯一样，都是扬翔学院的学生，只是他在初中二年级就读。

告别自己的过去迎接新生
虽然战斗残忍，但是却是不能避免……

在游戏进行时，玩家可以按屏幕提示做出选择，并且按选择做出相应的行动。而且此时游戏并不是只按主人公的视点切换，而是从复数视点展开多元化的故事。在故事进行中还会遇到被翼手突然袭击的情况，此时玩家只要按照屏幕提示适时按下按键，便可化解眼前的危机，之后为了再现动画原著的魅力，玩家还可以进入动作战斗的画面。


↓面对强敌少年挺身而出！





↑在这里玩家可以做出是否带上同伴调查的选择。

抬头前进生命辉煌！



↑此时也需要玩家做出选择。

←敌人突然出现，事先一定要做好战斗准备。

勇往直前，动作苦手亦无忧！

动作战斗中玩家只需要使用左摇杆和方块键便可完成基本的操作。战斗中玩家还可以使用刀近身攻击敌人、从空中攻击敌人、跳跃、三角跳等等各种动作，习惯了各种操作后玩家可以享受到这种战斗特有的乐趣，不过熟练掌握各种简单技的组合对玩家来说也是一种自我挑战。值得一提的是为了方便那些不擅长动作游戏的玩家享受本作，厂商特意在战斗开始前为玩家表示出各种操作的使用方法，使动作苦手的玩家也能逐渐成长为达人。

→虽然主人公只是一名娇柔少女，但是面对多个怪物依然毫不退缩。





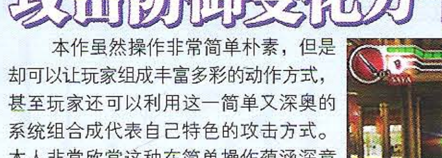


敌人无处不在，战斗永不停止

战斗中向主人公发起攻击的翼手会释放出一种“结晶”，收集这些结晶将觉醒槽积攒满后，可以发动觉醒系统。本系统完美再现了动画中的精彩片段，小夜会在高速空间内使用华丽的剑技对敌人进行炸裂攻击，就算是不熟悉原作的玩家也一定会被这华丽的作战画面感动。熟练利用好这种觉醒攻击，也会对玩家的顺利过关有很大帮助。

攻击防御变化万千！！

本作虽然操作非常简单朴素，但是却可以让玩家组成丰富多彩的动作方式，甚至玩家还可以利用这一简单又深奥的系统组合成代表自己特色的攻击方式。本人非常欣赏这种在简单操作蕴涵深意的操作方式，玩家完全不用去为复杂的系统苦恼，而是可以根据自己需要找到真正适合自己的游戏方式。






←全力地一刀正中目标。




←敌人的能力看来不弱，少女立刻全力战斗。


↑觉醒攻击后的收招动作，强大的敌人中招后瞬间倒地，小夜的功夫确实不容小觑。

←一剑砍向敌人，宛如流星划破漆黑的天空。

少女无敌行天下
击倒全部妖魔鬼怪！！

赤盾调查员

迪比特



正值壮年，经验丰富，隶属于神秘组织“赤盾”，也是该组织的主力之一，“赤盾”组织一直在追寻着传说中的“翼手”。因为发现小夜与“翼手”间有某种神秘的关系，因此他曾经在冲绳担任监视小夜的任务。虽然面对的敌人非常强大，但是他毫不畏惧，尽自己的最大努力来执行任务，甚至做好了付出自己生命的思想准备。

美丽女医生

朱丽亚



虽然是一名美女，但是却不输于男人，脸上的眼镜更让人可以看出她的睿智。曾经在冲绳从事医生职业，平日里治病救人，深受当地居民的爱戴，但其实却是“赤盾”的主力成员，在很多方面支持着小夜，对小夜影响很大。目前还不知道她是否是游戏中可以使用的角色，只知道她的身世神秘，也是整个故事的关键人物之一。

异常生命体

翼手

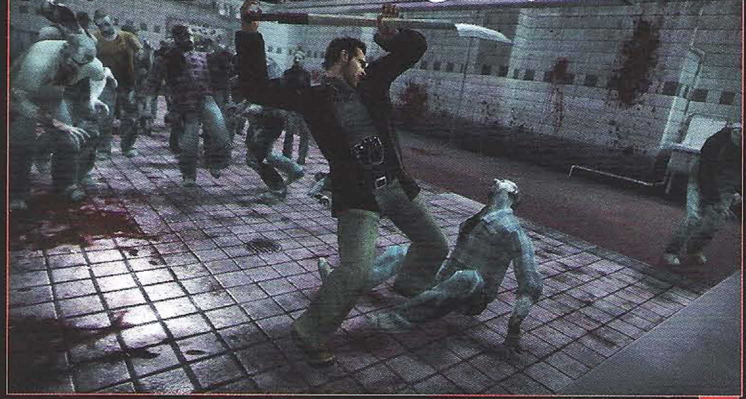


吸收人类血液的不老不死的异形生物。拥有模拟人类的特殊能力。平时虽然是恐怖的怪物模样，但是在模拟人类时却让人难以鉴别。拥有强大的力量，并且经常是成群出没，绝对可以说是人类的最大敌人。在本作中，主人公们会经常与这些异形的生命进行战斗，并在战斗中小夜逐渐恢复过去的记忆，重新认识自我改造自我。



DEAD RISING

欢迎进入僵尸之城挑战生存极限



↑本作的美版在游戏分级上将本作定位在M（17岁以上），看来不无道理。

擅长制作僵尸游戏的CAPCOM倾力打造的这款XBOX360版《勇闯尸城》，可以说是目前恐怖动作游戏的最高峰。以XBOX360的强大机能，本作实现了巨大的游戏场景里充满大量僵尸的壮观场面。早在去年的东京游戏展上，本作就提供了试玩版本。从当初发表至今，本作的开发已经历时一年有余。随着游戏制作人员逐渐了解主机的性能，游戏的开发工作也即将结束。美版的发售日已经确定延期至今年的8月8日，日版还只是预定在今年夏天。由于是日本公司开发的游戏，加上XBOX360在日本市场的销售疲软现象，本作的日版也许会增加部分新的要素。不过目前关于本作的情报还比较有限，估计在发卖之前的这一个多月内，CAPCOM会公布一些新的情报。否则本作难免会让人觉得有延期之嫌。在今年的第6期杂志中已经制作了本作的前瞻性报道，本期小编根据搜集的资料继续将本作进行深入剖析。

X360	本刊译名：勇闯尸城			MATURE 17+ M
	CAPCOM	价格未定	2006.8.8	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未定

←本作基于XBOX360强大的机能，提供了高度自由的游戏环境。武器方面也是如此，除了商店中的各种物品外，当然还有致命武器——枪。不过开着汽车的僵尸们的AI也是次世代级别。

强大机能带来的高度自由





稻船敬二之开发秘话一

“本作将会有真实时间的设定，前后总共大约10天左右。在这段时间内，玩家将面临如何生存、获得‘PP’(PRESTIGE POINTS新闻界的评价点数)，并最终从这个危险的世界生还。另外，本作中虽有大量的僵尸出现，但最终要描写的是人类之间尔虞我诈的社会现象。”

现代版另类的一骑当千

→游戏中将会出现如图所示的大量僵尸涌来的场面。玩家在这个孤注一掷的世界中只能无可奈何地扮演着孤胆英雄，即使手中只有一把吉他，也要当作武器和僵尸战斗到底。

本作试玩版E3展特别体验报道 体验超越单纯恐怖游戏的刺激



←图中的黑人角色，在目前公布的大量游戏图片中多次出现。他应该是本作中一位非常重要的NPC。可以推定他与主角是协力对付僵尸的关系。

险象环生的世界 很难分辨同伴或是敌人

←如果是敌人，无论是僵尸还是同类，只能毫不犹豫开枪消灭。

生化危机次世代升级版

众所周知，CAPCOM的专长是制作大量僵尸登场的生存式动作游戏。在去年的东京游戏展上，本作曾以提供试玩的形式进行了展出，不过当时的完成度还比较低。在今年刚刚结束的E3展上，本作的试玩版已经全面升级，无论从画面还是操作，都可以看出本作的独特魅力。

游戏的主人公是一位叫弗兰克·威斯特的摄影记者。弗兰克在郊外的一条街上看到街道已经被大量的僵尸所控制。他艰难地逃到购物中心里，一边利用店内的几乎所有物品作为武器，来抵抗僵尸，一边寻找着事件的原因。游戏中的战斗是本作的重点，场景中出现标记的物品，如椅子、桌子、架子、商品等，都是可以使用的武器。而且武器会随着情节的变化发生改变，比如木棍折断之后，可以当作锐利的枪。

大量涌来的僵尸们给游戏增加了临场的恐怖感，同时也增加了推动游戏进程的难度。体验了试玩版之后，感觉与少量僵尸战斗时危险性更高。因为游戏中没有自动瞄准，所以可能会出现攻击之后，没有打到僵尸而陷入防御不能状态，其他的僵尸却又往往趁此机会发动攻击。相反对付较多僵尸的时候，攻击就很少发生空振，相对会比较安全。

游戏中会出现的很多奇怪的道具，使得游戏不只局限在单纯的恐怖动作领域，充实的游戏性甚至使本作多了些搞笑的成分。相信喜欢黑色幽默的玩家比单纯喜欢恐怖的玩家，更能体验到游戏的乐趣。



→本作中的僵尸从外形和AI上都得到了进化。



→游戏中提供了美丽的画面构成的巨大空间，玩家可以随心所欲地探险。

本作有望成为 生化危机版的GTA



←本作采用真实时间制的设定，而且随着时间的变化，游戏世界中的光线也会发生变化。图中是晚上10点钟，周围果然是一片漆黑。

利用ONLINE组队实现超级人尸大战

XBOX360的优势是在XBOX LIVE环境下运作的网络功能。网络游戏的乐趣的确是单机游戏所无法比拟的。本作已经宣布对应XBOX LIVE，但是目前还没有关于本作在联网方面的详尽报道。不过从一些资料图片上，可以看出本作在联机游戏方面的乐趣。本作应该可以提供数十人同时进入一款游戏的网络环境，玩家可以和来自世界各地的玩家组成阻击僵尸敢死队，在这座僵尸之城展开冒险。也许玩家会想到以前CAPCOM出在PS2上的《生化危机 Outbreak》系列，相比之下，《勇闯尸城》中的僵尸将比生化中的更具有紧张感。

一方面，玩家们需要通过互相协作以打开一些单人无法打开的通道，或者利用自己找到的道具互通有无。另外根据以前玩《生化Outbreak》的经验，不同的角色应该会使用不同的特技，这样的话游戏的平衡性和乐趣将大大增加。不过困扰大家的还是网络环境问题。以现在流行的512K和1M的宽带用户来说，XBOX360的游戏流畅度将大受影响。估计没有光纤的支持是不可能实现的。

稻船敬二讲述开发秘话二

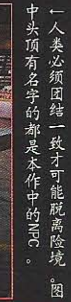
"能在Xbox 360上制作游戏真是太令人激动了，因为他的机能实在是强大得惊人，从影像中大家便可以看到，僵尸以惊人的数量不断地出现，而在实际游戏中出现的数量比现在的还要多。一直以来，开发者的创意都被主机的机能所限制。而Xbox 360的出现，将使除了成本之外不存在任何的限制。"



←开着汽车手拿球棒的僵尸们使游戏的世界更加疯狂。



与其他生存者密切合作 共同商讨逃生之计



←人类必须团结一致才可能脱离险境。图中头顶有名字的都是本作中的NPC。



↑游戏中可以自由更换武器和服装，因为运动版热血记者。



今夏将与僵尸们彻底决战



畅游在未来世界

KONAMI在E3 2006展会上公布本款PS3专用的第一人称动作射击游戏，目前除了确认本作名为密码兵器·袭击外，发售日期、价格等还是未知。密码兵器·袭击是去年六月发卖并且得到玩家好评PSP游戏密码兵器的续篇。舞台与前作相同，都是以假想的世界为舞台，但故事和游戏设定则焕然一新。近年来PSP掌机逐渐占据了很大的游戏市场，虽然登陆PSP主机的无诚意复刻游戏一直被玩家批评，但其中也出现了不少很有特色的作品，而KONAMI近年来出品的游戏，无论是登陆PSP还是登陆NDS都是非常有诚意的优秀作品。海量的游戏再加上PSP主机的时尚外形和强大的机能，已经有越来越多的玩家将PSP主机列入购买计划。而曾在PSP登场的本系列的前作，就属于一款很有诚意的作品，因此这次登陆PS3也是众望所归。在次世代主机的强大机能下，无论是人物的造型还是游戏场景都得到了真实的完美表现，而且操作相当简单，就算是不喜爱FPS的玩家也能轻松上手，并不会产生那种头晕目眩的不适感觉。再加上PSP主机上前作已经打下了良好的基础，有了很多玩家的支持，因此我相信本作一定能将这一系列继续发扬光大，甚至会因为这款游戏可以带动PS3主机的销售。

→城市的场景非常逼真，玩家正在一座大型建筑物下向敌人瞄准射击。周围的场景为玩家营造出一种真实的感觉。



广袤真实的都市场景



←全副武装的战士出场，虽然前方困难重重，但绝对不会停止前进的脚步。

异常紧张的生死之战

→一辆面包车突然冲过，敌人立刻藏身于掩体后。



←平日的城市中高楼林立高耸入云，立交桥上也是车水马龙，而突来的战斗却让城市陷入混乱。

完全燃烧自我将消灭不可饶恕之敌

CODED ARMS ASSAULT

PS3	本刊译名：密码兵器·袭击			CERO 審査予定 レーティング
	KONAMI	价格未定	发售日未定	
动作射击	蓝光DVD	日版	人数未定	记忆容量未定

广袤世界无边际生命不息战不止

由于今年来互联网的发展，在业界中也出现了很多与网络有关的游戏。本作的主人公就是一名在未来网络内搜寻数据的专业人士，无论哪里他都可以成功侵入，并且得到需要的数据，而他侵入网络内的样子简直就是一名专业的武装战士。本作的敌人则是为了排除系统侵入者而产生的亲卫队，他们保卫着自己的世界，完全没有任何感情，只是为了排除侵入者而存在，而在接近系统中心的部分还有更为强力的敌人出场。玩家必须在这个世界里一边战斗一边成长，最终完成各种常人难以完成的任务。虽然游戏的舞台是未来的网络世界，但是却隐隐暗示出现在网络飞速发展必将会产生一系列的问题，更可以使玩家深思，思考一下自己该如何改变才能跟上时代的脚步发展。

纯正射击游戏

玩家在游戏中使用的武器是为了消灭敌人所特制的武器。游戏中为玩家准备了两种武器，一种是与现实世界中完全相同的实弹武器，一种则是假想空间内特有的武器。玩家可以按照自己的喜好和战斗的需要，使用这两大类武器将敌人彻底消灭。图中的人物就是玩家必须战胜的敌人，他们完全没有任何的思想和感情，存在的目的就是将玩家消灭。



以一人之力战万敌燃烧生命火花!!

←敌人的形态各异，攻击的方式也不一样，玩家必须选择正确的方式才能一招制敌。



←敌人的小部队集结完毕，随时准备向玩家发起攻击。

敌人无处不在

↑敌人无处不在，玩家还要小心敌人突然从空而至。

一虽然玩家只是孤身一人，但在强大的火力支持下，依然可以将全部敌人消灭。



幻想世界传奇旅
秘密潜入巧歼敌出奇制胜

一虽然战斗非常紧张激烈，但玩家必须时刻保持冷静



↑战斗白热化，敌人的火力也不容小看，玩家在此时应该打一场漂亮的运动战，千万不要站在原地跟敌人强拼体力。

在2015年，日本著名的电脑制造厂商笔原开发出了一个功能强大的电脑系统。利用无数台电脑相联结，创造出了一个巨大的假想社会，这个假想社会甚至在支撑着现实社会人类的经济。游戏的主角是一名从事雇佣工作的专业人士，在一天突然接到了一封电子邮件，要求主人公侵入系统，夺取新商品的数据……

虽然PSP的作品获得了成功，本作却并没有完全延续PSP作品的设定，无论武器还是敌人都是重新制作而成。在PSP作品上市后，就有很多玩家反映很希望在次世代主机上享受本款作品，为了报答玩家的厚爱，厂商下定决心在新主机上将本系列带到新的高峰。而且本作并非只面向那些老玩家，就连第一次接触本系列作品的玩家也会很轻松地进入游戏，享受未来世界战斗的紧张与新奇。厂商公布的游戏影像更是魄力十足，使很多日本的玩家对这款本土制造的FPS非常期待。在本作的战斗中，敌人并非只是从一个方向或者是一个角度对玩家进行攻击，而是全方位的战斗，甚至在空中也会有敌人偷袭玩家。因此在战斗中，玩家必须保持高度集中，仔细观察周围的一草一木，随时对敌人的攻击做出正确的判断，才能顺利完成任务。由于敌人的种类并非单一，因此会采用各种不同的攻击方式，玩家必须对每种敌人选择不同的武器，才能事半功倍，在最短的时间内完成最艰巨的任务。

武装雄狮无畏惧枪林弹雨建奇功

因为本作的舞台是假想的世界，是未来的世界，因此游戏中出现的武器也颇具特色，玩家必须熟悉这些武器的性能和特点，才能在危机四伏的战场中杀出一条血路。在游戏中，玩家不能只图省事而只选择单一武器，而是要因敌而异。虽然本作的敌人都没有思想，但是由于他们存在的目的就是将侵入者消灭，因此行动格外敏捷迅速，稍不小心便会成为他们的猎物。此外在游戏中，玩家还能感受一下未来世界的城市，感受一下科技高度发展后的全新世界……

一空中的敌人被主人公击败，不过千万不要大意，因为还有敌人潜伏在暗处。



←主人公的正面头像，全副武装的他不怒而威。

烽火连天
无尽的战斗

一主人公与敌人的正面交锋虽然敌人的火力不弱，但还是不能战胜全副武装的主人公。

制作总监吐内情 强调射击作品制作大揭秘

本作的制作总监大海靖夫，以下简称大海

问：大海先生在本作的职责是什么？

大海：与制作PSP版游戏时完全相同，继续担任制作总监之职，任务是继续保持系列的制作理念，并制作出更为优秀的作品。

问：请问是什么制作理念呢？

大海：基本的制作理念与PSP版相同，但本作强调的是FPS。比如说游戏地图自动生成、PSP版的游戏系统等等虽然都是很下工夫的制作，但本作的重点则是强调更容易被玩家理解的FPS游戏。

问：能不能说得具体一点呢？

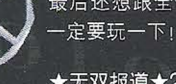
大海：本作虽然是假想的世界，但是街头的景观看起来与东京有些相似。玩家操纵的主人公是潜入电脑系统的武装分子。日本人很善于给主人公赋予生命和感情，要是一般的fps游戏的主人公则很难被赋予感情，因此本作的主人公形象与装备等都是经过认真的思考才设计而成。

问：实际在ps3主机上开发本作有什么感想吗？

大海：由于是表现力更为强劲的主机，因此游戏画面更要追求完美。首先考虑的是要充分发挥主机的硬件机能，然后不断的研究尝试，最后播放的影像也就是处于这一阶段。

问：最后您想对读者们说些什么吗？

大海：psp游戏发表后，很多读者呼吁在次世代主机上出品本款游戏，我们坚信玩家们的选择，因此也一定要报答玩家的厚爱。而且本作并非只有喜欢psp上作品的玩家才能游戏，就算是第一次接触本作的玩家也能迅速沉浸在游戏的欢乐中。最后还想跟全部读者说：请一定要玩一下！



目标锁定巨型恐龙
经典FPS游戏《恐龙猎人》系列最新作
将于2007年登陆PS3及Xbox360
MISSION IS LOADING

TUROK

次世代的恐龙猎人登场

由Propaganda Games公司开发，Buena Vista Games公司发行的经典FPS游戏《恐龙猎人》系列最新作，将在第一人称射击的基础上，加入大量动作要素，演绎发生在一个神秘行星上的科幻故事。 □文/龙马

PS3	本刊译名：恐龙猎人				RP
	Buena Vista Games	价格未定	2007年预定		
第一人称射击	蓝光DVD	美版	1人	记忆容量未定	

在本作中，玩家将扮演特别精英部队队员Joseph Turok，与同伴们一起，在一颗发生基因突变的神秘星球上执行追捕战争罪犯的特殊任务。作为次世代平台的游戏，本作将会在第一人称射击的基础上加入大量的动作要素。而且前作中的大型恐龙也将再次登场，各种恐龙甚至有着不同的性格特征，玩家与恐龙之间的关系也变得更加复杂多变。开发人员将借助次世代主机的强大机能带给玩家一个全新的《恐龙猎人》。

使用虚幻引擎3开发本作
实现第一人称与动作的结合

←目前已知的情报显示，本作并非单纯的FPS游戏，而是在FPS基础上加入了大量的动作策略要素。

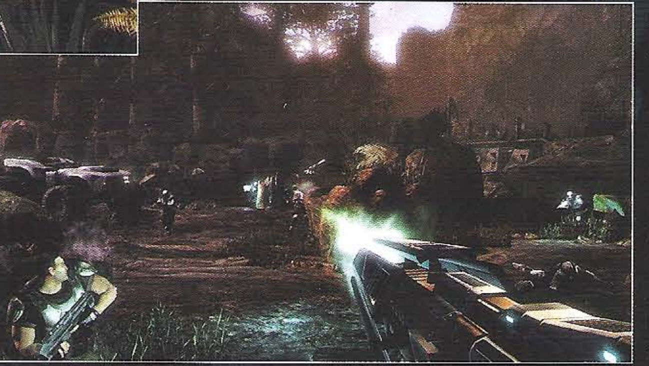
↓本作的世界非常庞大，各种场景之间采用了无缝衔接的设计，提高了游戏的临场感和爽快感。

场景之间无缝衔接


←次世代主机上可以实现完美的音画表现。

追捕战争罪犯途中恐龙无处不在

恐龙在本系列中一直扮演着非常特殊的角色，本作尤其强调其野生的特点。虽然这回玩家的主要敌人并不是恐龙，但它们却随时可能出现在你面前。如果能有效利用恐龙的话，有时也会收到意想不到的效果。例如在E3展上提供的本作试玩版中，玩家就可以利用一只巨大的霸王龙来对付敌人。



主题不是猎杀恐龙

游戏故事的起因是特别精英部队坠落在一颗发生遗传基因突变的行星上。主要矛盾集中在精英部队队员和战争罪犯之间，而恐龙在某种程度上只是旁观者而已。但是很多时候局势会因为恐龙而变得混乱，因为恐龙们随时可能会出现在游戏中的任何地方。由于恐龙在游戏中的重要作用，开发人员除了制作出精美、充满临场感的画面外，在次世代人工智能技术的帮助下，甚至将所有恐龙都制作出不同的特性或行为习惯。恐龙们可能会同类相残，可能会追逐、攻击人类。玩家的行动将会对它们产生很大影响。

钻石和珍珠级别的口袋妖怪最新作

代表究级硬度的钻石、和代表究级价值的珍珠，分别是《口袋妖怪》系列最新两作的标题。这两款新作将于今年秋天在NDS上实现究级的进化。游戏除了能与GBA连动外，还增加了新的游戏舞台、和新的妖怪——小卡比和玛狃拉。根据目前的情报可知，在作为本作新舞台的“真奥”地区，还生活着大量以前从未出现过的新妖怪。下面将向玩家重点介绍一下新妖怪小卡比和玛狃拉。

小卡比

一只饭量超大的口袋妖怪。通过使用“吞下”技巧，可以回复体力。是可以向拥有大量HP的卡比宫进化的正常形态妖怪。

玛狃拉

通过使用“报复”技巧进行攻击。由狃拉进化而成，是冰加恶属性的妖怪。

↑即使遭到了很大的伤害，小卡比也可以通过发动“吞下”来回复HP，玛狃拉该采取怎样的行动呢？

←发动「报复」时，如受到伤害，威力将会倍增！

从「W任务」中救出妖怪玛纳霏

今年的7月15日，日本将上映《口袋妖怪剧场版》。如果购买了剧场版的特别前卖券，可以在6月17日至8月31日间，到游戏专门店用特别前卖券换取NDS版《口袋妖怪战队》的特别“W任务”。将任务完成后，可以得到玛纳霏的蛋。将蛋带入《口袋妖怪 钻石/珍珠》中，就可以得到隐藏妖怪——玛纳霏。



玛纳霏

通过完成隐藏的“W任务”可以得到的水系隐藏妖怪。



NDS	本刊译名：口袋妖怪 钻石/珍珠			CERO 全年龄
	任天堂	价格未定	2006年秋	
角色扮演	卡带	日版	人数未定	记忆容量未定

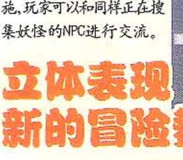
与GBA连动，将妖怪纳为伙伴

掌机上的超级名作《口袋妖怪》系列的最新作《口袋妖怪 钻石/珍珠》将在今年秋天登陆NDS。玩家从少年和少女中选择主人公，从“真奥”地区的“双叶”城镇，展开冒险的旅程。没有被选择的主人公，将会成为在冒险中帮助玩家的角色。游戏目的就是捕捉妖怪，进行培育，参加战斗，以夺取“口袋妖怪擂台”冠军为目标。游戏中登场的妖怪种类会有所变化，要想搜集到所有种类的妖怪，玩家之间的相互通信交换，就是十分重要而有效的手段。如果满足了某些特定条件，甚至可以将GBA版《口袋妖怪》系列中妖怪，和NDS版进行共享，实现与GBA连动。玩家以前搜集并培育的口袋妖怪们，在新的冒险舞台中，同样可以派上用场。搜集更多的妖怪；实现全新的妖怪对战；游戏的世界将无限宽广！



↑游戏中将出现广阔而充满自然景观的“真奥”地区，作为新的冒险舞台。

→城镇中有各种建筑设施，玩家可以和同样正在搜集妖怪的NPC进行交流。



立体表现 新的冒险舞台

↑借助NDS的强大机能，地图画面也有精彩表现。图中可以清楚看到人物留下的脚印。

清新而自然的男女游戏主人公

男主人公

一身冒险装扮，值得注意的是左手腕上的手表，一定有特殊的功能。

女主人公

头戴毛线帽子，手持挎包，一副郊游的装扮。短裙和粉色的靴子色彩搭配和谐，非常可爱。

【点评人:龙马】





七武士

七武士系列题材作品在游戏业界也不算新生力量了，在这部作品之前七武士系列题材作品就曾经登场于包括PS2等机种。对于这一类从电影媒体平滑过渡到漫画卡通媒体，再由漫画卡通媒体进一步进化为动画漫画游戏平台通吃的三栖作品，相信我们广大的玩家朋友们已经熟悉得不能再熟悉了。日本的游戏业界总体上都属于疲软状态，咱们也不能保证每款日本游戏都……

PS2	游戏原名：SAMURAI7			CERO 全年龄
	IDEA FACTORY	6800日元	2006.05.25	
冒险	DVD-ROM	日版	1人	131KB

电影版本的七武士绝对是经典中的经典 复刻作品中七武士能有什么样的表现？

没有胜利者的欢呼，只有失败武士落寞的身影和失去土地的农民的哀号。逃离战场的部分流浪武士变成了山贼，他们到处抢夺农民的粮食与女人。由于惧怕山贼，农民们只能敢怒不敢言，并进一步成为了山贼们的粮食生产地。

宽和村里的一小部分农民无法再忍受山贼的行为，在村里长老的建议下，有三个人站出来，愿意去寻找可以帮助他们击退山贼的武士，他们是：水之巫女云母和小町、农民利吉。农民们没有招揽武士的金钱，他们有的只是白白的大米，所以饥饿的武士成为了他们的目标。来到繁华的虹雅溪，这里有着各式各样的武士，三人寻找了很久，但找来的武士，却几乎都在吃饱喝足后扬长而去。只有热心帮助他们的年轻武士冈本胜四郎留了下来。唯一被他们看中的岛田勘兵卫却又因为无心战争而拒绝了邀请。不过，事情总有转机，命运的锁链已开始编织他们的相遇：七个武士将会在这里集结。而本作的剧情的开展与高潮正是描述了这一段的故事。

对于文字冒险类游戏（文字AVG）来说，作品的角色设计以及文字对白，甚至于游戏的音乐设计都是作品的命根子。为什么这么说？相比较普通类型的游戏来说，这种文字冒险类游戏在处理玩家参与感这一条上显得更难掌握，不得不在角色的设计、角色之间对白的精彩程度以及包括音乐在内的其他游戏内容上面大做文章，从而提高作品的游戏性。



↑本作也只有在开场CG动画中才能领略机械战士的魅力了。

那么现在，我们来看一看这次要谈论的作品《七武士》的表现如何吧。相比较原创的文字冒险类游戏来说，本作的内容在某些方面无疑被套上了更加具有局限性的枷锁。游戏的前身：动画片本身就已经是源于上个世纪的电影《七人之侍》了，毫无疑问，摄制于上世纪中期的《七人之侍》，是电影史上的殿堂级作品。《七人之侍》、《罗生门》令日本导演黑泽明享誉世界影坛，其精髓至今仍然在发挥影响力。电影捧红了后来成为黑泽明御用明星的三船敏郎，他所饰演的农民菊千代形象非常传神。其他人物的性格同样鲜明，电影在细节表现方面，即使在今天仍然有可借鉴之处。影片向人们展示了芸芸众生悲哀的人性：一面痛斥贵族武士阶级的专横巧取豪夺，同时也无奈的鄙视着封建社会农民们的卑劣奴性。全面改造一款殿堂级作品，本身难度就比较大。动画片版本的《七武士》与电影作品《七人之侍》所达到的高度根本不能同日而语，不论是人气以及创意都与电影相差甚远，最重要的是这部作品并不出色的市场效应也没有给动画片开发商带来他们想象中的经济利润。抛开动画说这次的游戏，鉴于目前日本游戏业界的大气候——管你是神作还是渣作，只要能卖6000日元以上的话，不管什么作品全都一股脑儿搬上了PS2。所以就产生了这次的《七武士》。

先说角色，重要角色里：七位武士以及两位分水巫女云母小姐和小町的形象如果是看过动画的玩家们相信已经是非常熟悉了，不论从造型还是声优来说都是原汁原味，这点是值得肯定的。但是厂家通过编造特意制造出来的角色“息吹（**イブキ**）”，其初衷应该是通过加入全新的主人公从而给玩家们带来新意，提高作品游戏性。但是这位原创的主人公在游戏中的表现如何呢？不仅仅是在故事情节发展中从头到尾都没怎么露过脸（严格来说，应该是露过两三次。一次是序章中双亲被杀时，另一次则是游戏尾声时击倒‘无双’时在画面中堪兵卫先生左下的角落里。），还从头到尾都没出过一声。对于一个苦心捏造出来的原创第一主人公，这个待遇让人唏嘘不已。另外，包括绫麻吕、右京和铁斋等重要反派角色都未登场，而兵库也仅仅登场了两三次就莫名奇妙地消失，明显能感觉出本作有赶工嫌疑。



再来看看角色之间的对白。由于本作来自动画改编而成，绝大部分对白都忠实于原作。可是如果仅此而已那游戏岂不是没了卖点？于是厂商在忠实原作情景的同时把原创主人公息吹搬了出来，在一些重大情节和选择上面，需要玩家发表自己的感受和看法。而标志玩家正确与否的标志就是对应的人物武士度、好感或战略信赖度提高。

然后来说说包括音乐在内的其他游戏因素。比较游戏其他方面，我认为作品中的音乐和动画素质都相对很高。特别是情节切换以及重要场景时的音乐都从侧面良好地烘托出了当时的气氛与环境，这在同类游戏中达到了中上等水平。而动画方面则穿插了大量素质尚可的原作动画片断，看过原作的玩家肯定会觉得亲切。另外穿插在剧情中大量的人物特写也使玩家们一饱眼福。

对于游戏中的操作本来没什么可说的，但是不得不承认的是：本人竟然在游戏时间超过半小时的时候才找到通过△键来实现记忆功能的选项。在游戏中没有任何的操作指南或是键位设定向导……不知道这算不算个体现象，反正对于我来说，前半小时内不知道如何去记忆的时光真的是痛苦万分。

C



【点评人/猴子】应该说，动画版的《七武士》本身就是对原著的一种曲解，所以根据这个动画改编的游戏从某种程度上来说也就使一些比较严肃认真的玩家觉得不好接受，毕竟黑泽明大师的电影给大家留下的印象比较深刻。除此之外，与以往的动作类不同，本次类型为文字冒险，所以对游戏操作方面没什么大的要求，玩家需要做的大部分事情就是根据游戏的进展选择不同的选项然后使剧情推进。这样一来的话就得说到许多玩家为之头痛的语言问题了。如果对原动画没有深入了解的话，那么游戏要进行下去，是件比较费劲的事情。

C



【点评人/小沛】如果是原创游戏的话这部作品真的素质很一般，不过这次的《七武士》依托了过去数款电影、动画以及游戏作品的光辉，倒也有些吸引人。然而在剧情方面，本作的故事基本没有与原作产生太大的出入，以至于看过电影或者是其他作品的玩家几乎没有什么新鲜感可言。而角色的设计还不错，一些重要的角色都塑造得有血有肉，而可怜的主角则有点像《最终幻想12》里的瓦恩，没什么存在的必要，至于对白一类更是忠实于原著。值得肯定的是，本作有着和电影一样能够完美烘托气氛的配乐。总体看来，这个作品的水平一般，没能跳出低素质改编作品的圈子。

C

【点评人/荇菜】黑泽明是我非常敬仰的一位电影艺术大师，他的《七武士》、《乱》、《罗生门》等影片都是我的珍藏。由《七武士》所改编的游戏，前有Sammy的《七武士20XX》，现在又有本作，但遗憾的是两个游戏的素质都难以让人满意。作为一个文字冒险游戏，本作的剧情只能算是中等偏下。既然改编自《七武士》这部名作，就不可避免地在剧情发挥上受到一些限制，很难表现出自己的特色。而在游戏细节的处理方面，制作者也显得缺乏经验，例如提示界面不够人性化、节奏控制不够合理等等，都是较为明显的问题。



C

游戏中按L2键是QUICK SAVE，对于选择枝超多的本作很有帮助，通过R2的QUICK LOAD实现读取。

[点评人:大怪]





X-MEN 3

ACTIVISION作为欧美第二大游戏软件制作商拥有着众多系列王牌。除了使命召唤为例在内的众多优秀战争游戏之外。ACTIVISION更因为其拥有MARVEL名下所有超级漫画英雄系列的游戏改编权，而成为了欧美超级漫画英雄类游戏第一开发商。如今新近推出的X-MEN3也充分体现出ACTIVISION不俗的改编游戏制作能力。

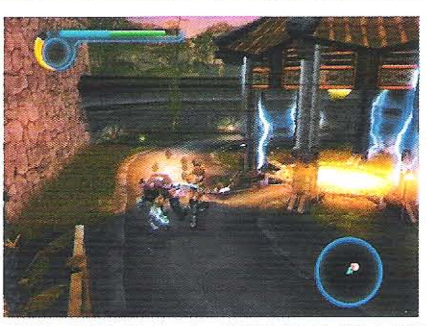
PS2	游戏原名：XME-3 THE OFFICIAL GAME			
	ACTIVISION	59.99美元	2006.05.19	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	130KB

亲自体验超能力漫画英雄的特异能力 将三种不同操作框架结合的动作精品

MARVEL这个美国最大的超级漫画版权所有者，旗下无论是神奇四侠，蜘蛛侠又或是XMEN，哪个拿出来都是美国漫画英雄文化中具有上等号召力的作品。而ACTIVISION与其强强联合则更加体现出了这些经典作品的无形价值。这些造型各异，具有惊人特殊能力的漫画形象在ACTIVISION的精心打造下则成为了动作游戏的绝对主角。以ACTIVISION多年的动作游戏开发经验与之融合，作品的综合水平也大多超过了同类型改编作品。如今趁着商业电影X-MEN3的火热上映，ACTIVISION以X-MEN电影剧作形象创作的X-MEN3也出现在所有的主流硬件平台之上。而这款改编作品的综合素质还是令人满意的。

首先是游戏的剧情背景非常出彩。ACTIVISION并没有生搬硬套电影剧情，而是将电影X—MEN2与X—MEN3中间的衔接剧情进行改编。就算是对电影或漫画作品有充分了解的X—MENFANS也会在游戏时体会到新奇感。最终完成游戏后，除了对金刚狼与冰侠的衔接剧情有了充分了解，玩家必然也会对电影X—MEN3中夜行者为什么没有出场而得出答案。但虽然是衔接类剧情，游戏的总体世界观仍然完全符合X—MEN原作。本方主要角色多数登场不说，游戏中所出现的敌方经典角色如死亡打击者，银武士以及符合原著造型的巨大机械体等等都会让FANS们在游戏时感到X—MEN文化的特有魅力。本作ACTIVISION利用早已熟悉的3D动作游戏引擎表现出了比较良好的画面效果。X-MEN本身就是一个架空科幻题材的作品，所以游戏的整体画面也突出了科幻感，无论己方英雄角色的肌理渲染又或是敌方作战单位的造型都制作的异常细腻。游戏中所出现的多场景，多单位兵种也体现出了这款大型动作游戏的气势。对于敌方作战单位的武器效果渲染也让笔者赞叹，多单位兵种不同的武器特效表现的相当到位。并且在不同的作战剧本中，游戏的动作效果都很流畅，游戏操作感还是比较不错的。

X—MEN这款超级漫画英雄作品与其他同类型作品的最大不同点就是拥有数量最多的超能力角色。对X—MEN文化痴迷的爱好者相信都能对敌我双方不同的明星角色造型与每个角色不同的超级能力如数家珍。但作为一款3D动作游戏，如何表现完全不同的特殊能力则是一个不容易协调的难题。在本作中的主体流程虽然只囊括了金刚狼、冰侠与夜行者三名超能力战警所经历的冒险。但仍然表现出ACTIVISION对于动作游戏多类型操作架构的把握能力。配合不同的作战场景与操作架构，游戏比较完美地表现了不同的超能力在整体作战中的不同分工。首先说说金刚狼的剧本，游戏中但凡金刚狼出现的任务全部表现为正统的3D动作游戏。突出了金刚狼的快速的动作移动与众X—MEN战警中最强的近身搏击能力。为了突出金刚狼的全部作战能力，游戏设计了对应金刚狼极为丰富的近战打击方式。其中分别为连锁为主的轻攻击，打击单一作战单位最有效果的重攻击与摆脱重围所需要使用的环状攻击。在跳跃攻击的环节中特别是跳跃+三角的跳跃重攻击表现出了金刚狼敏捷度与力量并重的特点。无论是突围或是定点攻击都有非常好的效果。更让人感叹的是这样丰富的作战键位搭配是可以互相组合连携的，面对防御力惊人的敌人采用重攻击破防后使用轻攻击XN重攻击收尾的打击连携操作感非常流畅，配合受创表现夸张的敌方角色势必让玩家感受到游戏中打击操作所反馈的单纯爽快。游戏更忠实原著，让金刚狼的特殊能力（L2启动）为体力回复，这种超能力效果更加符合这位动作明星的作战需要，利用战斗过程的间隔进行回复几乎成为笔者的一种作战习惯，突出了金刚狼以一敌众的强大能力。为了突出金刚狼勇猛无比的超级英雄气概，游戏对应金刚狼的后几个剧本中都特别安排了众多敌方作战单位。在游戏剧本中金刚狼所面对的兵种单位也设计的非常繁多，光距离作战兵种就超过8种，其中不乏攻击能力与攻击范围都很优秀的刺杀者，攻击速度与移动能力都类似金刚狼的猎杀者等等。这些近距离作战单位配合远距离作战兵种后敌方兵种搭配也呈现立体化。每一场战斗当玩家操作金刚狼利用迂回加定点打击的战术最终获胜时，一定能感受到类似传统动作游戏一样的爽快感。



←游戏的画面质量非常令人满意。

对于冰侠来说，游戏的操作模式瞬间转变成为模拟飞行加第三人称视点射击。游戏中不仅安排了众多空战单位考验玩家的操作准确性，还安排了众多冰冻解救点（灭火或冷冻凝结点），玩家不仅要歼灭空中的敌人，更要完成特定的冰冻任务，难度非常惊人。所以当玩家进行冰侠的剧本中，必须先将移动操作与高速下的准确瞄准射击熟练掌握，流程中要求定时通过的关卡非常多，在特定时间内保证速度与射击准确率也充分体现了模拟射击类游戏特有的操作魅力。夜行者的操作则更突破传统，其关卡难度也为三个超级英雄中最高。玩家不仅要掌握位置转移的时机，也要掌握移动打击的对敌操作。由于夜行者如同盗贼一般的特性，所以几乎所有关卡都围绕着他的能力来完成定点机关解除。X—MEN3中地图设置并不完善，所以结合位置转移，对敌打击与机关寻找拆除这多点操作并不是很容易的事，需要玩家多次摸索才能掌握要领。

作为一款影视改编作品来说本作的素质还是非常优秀的，甚至拥有别的动作游戏没有的多操作架构融合。但游戏中还是出现了敌人作战方式单一，关卡难易程度跳跃幅度过大的缺点。相信ACTIVISION会在下一个版本的X—MEN作品中进行完善，给X—MENFANS奉献出更优秀的作品。





【点评人/雪飞】由于X-MEN系列电影更是绝对的商业电影，所以笔者在这款X-MEN3改编游戏出炉之前已经没有多大兴趣。谁知道经过大怪同学一介绍，本人才知道本作并非纯粹的情节移植，在剧情上属于电影2至3之前的架空情节。有一定兴趣后再观看本作的画面，无论PS2平台或XBOX平台都属于同类型作品中的上乘之作。游戏中由于主要操作三名不同的X-MEN战警。所以游戏的操作架构跨度也比较大，游戏中包括了普通动作搏击（金刚狼）空间模拟射击（冰侠）以及潜入解密（夜行者）三种不同操作，所以游戏内容也非常丰富。

B



【点评人/唯夜】在普遍对影视题材改编游戏的素质不抱有很高期待的形势下，这部X-MEN3的官方游戏还是做得可以的。游戏的一大贡献是补充交待出了从电影2代到3代间的一些我们在银幕上看不到的情节，并非一个简单的引用原作形象的作品，而是与电影在一定程度上有着情节联动。三主角切换进行的游戏方式使整个进程变得立体化，而三位X-MEN的攻击和移动方式都截然不同，这也增加了玩家的新鲜感。ICEMAN利用自己制造出的冰轨在城市上空任意“飞翔”并对战一条巨龙的场面给我留下了深刻印象，确实很有气势。整体游戏难度也相对比较休闲。

B

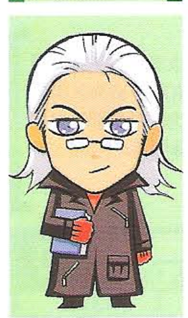


【点评人/小沛】《X战警3》的游戏已经在各个平台上登陆了。与以往的电影改编游戏不同，本作在故事剧情上与即将上映的电影版大相径庭，游戏的故事时间被设定在电影第二部和第三部之间。本作在关卡中不能随意存档，但是简单的任务并不会对过关造成任何困难。整个游戏过程中都是按照电脑的指示前进。就画面而言，取消了前作那种卡通渲染风格后，其表现力没有什么大的亮点，场景也有所重复。另外，背景音乐的曲目实在太少，只有其中的对白还算让人满意。本作从整体讲，操作感比较流畅，过程也还算刺激，值得在闲暇时玩一下。



电影版本中的金刚狼造型远远没有漫画版中的强气，如果只对电影版XMEN有了解的玩家去看一下漫画造型便知……

【点评人:雪飞】





SUNRISE英雄谭3

本作是本系列的第三部作品，由于众多热血机器人的支持，本系列虽然不算大红大紫，却也拥有一定的市场和玩家支持。不过本款作品则属于FANS向的作品，恐怕只有那些对机器人的崇拜达到痴迷程度的玩家才能体会到本作的魅力。因此作为普通的玩家，虽然完全不必对本作过于期待，但也可以拿本作消磨一下时间。

PS2	游戏原名：サンライズ英雄谭3				CERO 全年龄
	SUNRISE INTERACTIVE	7140日元	2006.06.01		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	43KB	

英雄谭并非浪得虚名，打穿方为真英雄！只有狂热的机器人迷，才能理解本作的深意！

本作唯一吸引玩家的恐怕就是登场的机体，其中的勇者王凯和高达五少年更是家喻户晓的英雄人物。在游戏中玩家可以在不同的城市中招募到自己喜爱的英雄成为伙伴，一起踏上冒险的旅途，而这些机体都需要占据不小的母舰容纳空间，要想做到运输和招募同伴两不耽误，玩家更要仔细考虑。游戏的画面质量一般，并不能给玩家眼前一亮的感觉，更谈不上发挥了PS2的强大机能，但游戏中穿插了少量动画，却足以让对漫画动画熟悉的老玩家感动。本作的记录和读盘的速度倒是值得夸奖，几秒钟就可以解决问题。

本作的游戏系统虽然跟大航海时代略有相似之处，但是却极为枯燥，玩家只需要在不同城市间完成运输任务便可以提高声望，路上虽然会不断遇到敌人并战斗，但这些战斗都是大同小异，更没有BOSS战。这样一来，游戏的时间稍微一长，玩家便会产生一种强烈的烦躁感，会产生一种立刻关机的冲动。战斗中玩家虽然可以按叉键取消观赏作战画面，但是却必须听完台词后机体才能行动，这样一来便使整个游戏的战斗非常拖沓，哪怕是对面的敌人只有一个，玩家也需要拿出很长的时间来进行战斗。简单计算一下，玩家如果在能力已经不低的状况下，打每场战斗平均需要时间大概是二分钟左右，而完成整个游戏玩家最少也要打上几百场战斗，这样一来，玩家的很多宝贵时间都要浪费在简单的战斗中。如果战斗可以让玩家仔细思考或者是很有乐趣，这些时间对玩家来说也很值得，但是本作的战斗却实在乏味，玩家甚至根本不用动脑子思考，机械地发布攻击命令就可以轻松取胜。敌我双方的攻击力过低，需要玩家拿出更多的时间来接受洗礼。

战斗中的伙伴虽然不用玩家控制，可以自动攻击敌人，让玩家省了不少事，而且这些同伴还会为玩家提出一些建议，只要玩家采纳就会增加友好度。这样的设定听起来还不错，但是真正玩起来却让玩家很失望很失望。首先无论敌我攻击力都相当低，就算得到了提升能力的道具，也只能提高一点点，而这些道具都很难得到，等到玩家的级别高了攻击力强的时候那些同伴们却没什么长进，还是一下只能打掉敌人的一百多点体力。同伴虽然会提出很多建议，但却经常提出那些让人欲哭无泪的建议，比如敌人的机体只有一个而且体力400多点时，同伴会建议玩家撤退，因为战斗危险，甚至会建议全力去攻击体力5000多的敌人母舰。如果玩家采纳他们的建议则要浪费更多的游戏时间，如果不采纳则不会增长好感度，不过我在游戏中则完全无视同伴的建议，因为实在是没时间让他们折腾。而且同伴们对敌人的进攻完全没有战术可言，经常是放着一击必杀的敌人不打，却全力去攻击敌人皮糙肉厚的母舰，玩家只能自己一个人慢慢地将那些有攻击力的机体消灭。最开始游戏时，以为以后同伴招募多了会加快作战的速度，但是在招募到多名同伴后，才发现自己真的错了，因为作战的时间反而被拖得更长，原因则是同伴多了台词也多了，玩家需要等待的时间更多了。

本作的剧情方面则更是让我郁闷，除了游戏的最初交代了一下“英雄少年”的冒险和在游戏结束草草地说明少年已经成长为真正的英雄外，几乎没有任何剧情，更没有让人感动的故事和对白。虽然每个月玩家都要和老板通话，得到老板的评价，但是这些评价并没有什么差别，完全是强硬地过度。而游戏结束的条件更让人郁闷，只是简单地声望达到两颗最大的星星即可，赚取声望也只有完成任务这一唯一手段，给人的感觉完全只是枯燥和无聊。虽然游戏中为玩家准备了大量的任务，但是这些任务却基本相同，都是简单地运送任务。虽然每个城市都有自己特殊的物品，完成一些任务需要这些物品，但是在各级的任务中都有那些不需要玩家购买物品的任务，所以玩家完全可以既省时又省力地无视那些指定货物的运输任务。这样一来，厂商设计的很多任务和城市特产其实对玩家来说只是负担，只是难为玩家顺利游戏的关卡，只是谋杀玩家宝贵时间的工具。

←↑经典的动画片段和本作的主人公机体，少年主人公将和传说的英雄们一起冒险。

玩家必须穿梭在各个城市间，各个大陆间也都由固定的航道相连，各条航线也有不同的危险程度，但实际上这些不同危险程度的航线并没有太大差别，主要还是看航行时间的长短，如果长时间在危险程度最低的航线上前进也一样要进入战斗，短时间在危险程度极高的航线上前进并不需要战斗，而且遭遇到敌人的能力也基本相同，这样一来厂商的精心设计又成了“鸡肋”。另外本作竟然可以让玩家透支消费，但是在月次通报结束后第二个月还是赤字，则会强行终止游戏，但是在游戏过程中并没对玩家有任何提示，本人在第一次游戏时，就是因为透支而GAME OVER。

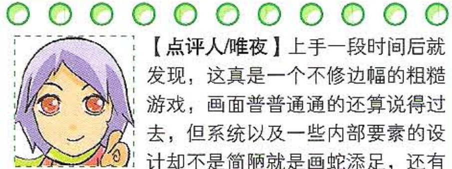
总体来说，本作应该是只有狂热的机器人迷才能欣赏的作品，如果不对动画作品相当痴迷的玩家还是不玩为好。





【点评人/小沛】在日本机器人动画的历史中，最近这30年间所派生出的作品可谓数不胜数。更给了一代代青少年梦想和勇气。如今这类的改编游戏也是层出不穷，《SUNRISE英雄谭3》中囊括了诸多我们大家所熟悉的动漫作品，并以PRG的游戏方式让我们体验和回味。说了这么多，您也一定觉得很感动吧？错！本作实在是非常无聊！主人公在游戏中所要做的就是承担搬运货物赚钱的故事。尽管出场人物多达180人，似乎能够带给你一个庞大的游戏关系，但是由于游戏过程枯燥，战斗没有观赏性，还有完全称不上故事的剧情，本作实在没什么可玩性。

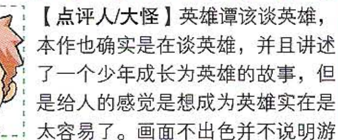




【点评人/唯夜】上手一段时间后就发现，这真是一个不修边幅的粗糙游戏，画面普普通通的还算说得过去，但系统以及一些内部要素的设计却不是简陋就是画蛇添足，还有一些地方能令我们感到制作人员想做出一些复杂和有变化的东西来，但结果却是负面的，反而在那里严重拖玩家的后腿。战斗的拖沓节奏、同伴的无建设性的意见、半无意义的任务设置、单调的游玩内容和过程推进……可以说，这一切都极大地消耗着玩家的耐心和意志力。本作的卖点恐怕也就是那些参战的机体，但一般玩家究竟需要怎样的狂热或者怎样的无聊才能把这个游戏打穿啊……







【点评人/大怪】英雄谭该谈英雄，本作也确实是在谈英雄，并且讲述了一个少年成长为英雄的故事，但是给人的感觉是想成为英雄实在是太容易了。画面不出色并不说明游戏的质量差，但是仅仅依靠知名的动画人物来撑场面，没剧情、没系统、没流程、没特色则太说不过去了。战斗的时间更是长得让人难以忍受，最简单的一场战斗都要用去玩家的大量宝贵时间。整个游戏的过程就是简单的运输货物，时间一长再有耐心的玩家也会非常反感。如果是在二十年前，这样的作品也许可以获得成功，但在现在这样的作品恐怕只能招来玩家对厂商的不满。



想收集齐卡片就要有充足的金钱，不想提高声望的话还是打工最省事。

【点评人:荇菜】





混乱都市·暴动反击

比起游戏的画面素质来，《混乱都市》的游戏性更加让人惊喜。尽管游戏中也存在着众多的不足和缺陷，不过在PS2、XBOX这一代主机的末期，软件厂商都逐渐向新主机过渡的这段时间内，出现这种品质的游戏已经足够让我们满意了。游戏的故事背景设置让人联想起9·11事件那段惨痛的历史，也许制作者的本意就是让大家以史为戒吧！

PS2	游戏原名：Urban Chaos: Riot Response			
	EIDOS	49.99美元	2006.06.13	
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1人	96KB

在混乱和惊恐的都市街道之间，并不是只有你一个人在孤军奋斗，

今天，我们已经可以亲手玩到XBOX360的游戏。PS3尽管暂时还没有上市，但也已经有足够的预告图片、视频等等可以让我们先睹为快。下一代主机的优秀画面让我们惊叹的同时，也让我们越来越难以“忍受”XBOX、PS2等这一代主机的表现。在看过了《战争兵器》、《反抗：人类毁灭》等次世代FPS游戏的演示之后，《混乱都市：暴动反击》很难让我们产生什么深刻的第一印象。不过，有些东西是不会被略显粗糙的外表所掩盖的：比如游戏的内涵，游戏的精髓，和游戏最本质的乐趣所在。令人高兴的是，在这一方面，《混乱都市：暴动反击》交出了一份合格的答卷。

游戏的故事发生在现代的纽约城。一伙穷凶极恶而且势力庞大的暴徒忽然全面袭击了整个城市，纽约市区瞬间陷入了一片混乱的状态。你所扮演的是一个名叫尼克·马森的精英特种部队警员，要在同伴们的协助之下镇压这伙歹徒，恢复纽约的秩序。在游戏中有各种各样的NPC角色，其中包括应急救生员、防火队员、警察等等，你必须与他们通力合作，排除各种障碍、解救处于危难中的百姓、将暴徒们绳之以法。

与NPC角色的合作正是游戏中最大的亮点。游戏的AI设置相当人性化，在你的冒险过程中，NPC角色经常能够确确实实地给予你帮助，而并不只是一个摆设、甚至累赘。例如在你遇到障碍物而无法继续前进的时候，消防员可能会给你一些有用的提示，然后你可以根据提示来与他协作，排除掉障碍之后再与他共同前进。你也可以对NPC角色下达一些简单的命令，他们会根据你的指令来很好地完成任务。在遇到敌人的时候，NPC角色会聪明地寻找掩体隐蔽，有战斗能力的角色（例如警察）还会与你互相掩护、协同作战，一起消灭敌人。更重要的是，游戏中的合作系统还非常好地营造出了一种气氛，让你感觉在这个秩序崩坏的城市当中，不只是你一个人在孤军奋战。在你的身边，仍然有很多坚毅、勇敢的人，他们忠于自己的职责，并且不遗余力地给你帮助和支持。其实，将故事背景中的几个关键词联系起来，可以很容易猜到游戏制作者想要表达的主题：“纽约”+“发生重大事故，社会陷入混乱”+“同心协力，共渡难关”——这不就是在暗示9·11事件吗？可以说，本游戏是对近些年欧美国家在反恐怖主义斗争中所付出的努力以及在这些斗争中所浮现出的英雄人物致敬，也可以算是欧美的“主旋律作品”吧！

在《混乱都市：暴动反击》中，一共包含有11个普通关卡，和7个附加关卡。从关卡流程本身的设计上来看，并没有太多独特之处，而是遵循了其它一些同类游戏中所普遍应用的公式：每个关卡都由一系列的小任务组成，通过消灭敌人以及解开谜题来推动游戏流程进展，在攻关过程中累积得分奖励，过关之后可以对技能装备进行升级，等等。尽管看起来并没有太多新意，但是在很多细节方面本作则处理得比较高明。例如每个关卡中都会有一些附加的目标，这些目标与流程主线无关，但是如果达成的话就能解开一些隐藏要素、获得分数奖励或者武器装备等等。这些目标包括准确命中敌人的头部（Head-Shot）一定次数、生擒一定数量的敌人、解救一定数量的平民等等。随着游戏的进展，在后期关卡中附加目标的要求也会逐渐提高，越来越富有挑战性。

与丰富的任务相对应的，是主角所能使用的各种装备。由于是基于现代的故事背景，因此主角的武器库中并没有什么新鲜的东西。但是每种枪械的手感都设计得比较合理，性能也较为平衡，各自都有独特的用途。其中让人印象最为深刻的就是主角的防爆盾牌。这面盾牌不但可以用来防御敌人的刀斧、子弹，同时也可以用来直接攻击敌人，甚至在某些场合下可以用来解开谜题，例如用盾牌来暂时隔断火焰等等。可以说，它是主角最得力的助手之一。不过，手持盾牌的时候毕竟会影响视野，而且某些时候主角也必须腾出手来做别的事情（例如在黑暗的场景中要拿着手电筒），所以并不能随时保持持盾的状态。另外，在遭到敌人攻击的时候，盾牌上还会留下弹孔、划痕，可以说是游戏中细节表现相当细致之处。



↑游戏画面在如今虽然已经称不上华丽，不过还是合格的。

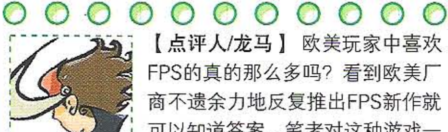
如果说本作有什么缺陷的话，那就是剧情缺乏张力，虽然故事背景的设置和整体气氛的营造给人不错的感觉，但是在具体的情节发展方面则显得太过平淡。其实这也是Eidos出品的很多游戏的通病：它们往往只把重心放在关卡流程本身，而对其它方面缺乏关注。在这些游戏中，很少能够通过故事情节来鲜明地刻画出人物的性格，因此无论是主角也好、其它无关轻重的角色也好，在玩家看起来似乎都没有什么区别。其实制作者将精力专注于游戏本身并不是一件坏事，但是在当今的游戏中，除了要有优秀的内涵之外，一些吸引人的噱头或者说外延也是必不可少的。例如《光环》中的士官长这样的人物，他们不仅仅是游戏的主角，更是人们心中的偶像。相比之下，《混乱都市·暴动反击》则做得还不够。





【点评人/北斗】如果仅从第一感觉来看，本作很难给人留下太深刻的印象：普普通通的画面表现、泛滥的反恐故事题材等等，不过心平气和的认真玩下去的话，就会发现本作蕴涵在内部的优秀品质。游戏中的NPC角色们不再仅仅是摆设，他们会根据自己的职业适时为主角提供必要的帮助，本作营造出来的团队合作精神让人感觉非常不错！关卡设计方面虽没有太多亮点，但丰富的支线任务以及相关的隐藏要素方面做得很好，再加上种类丰富的反恐武器和道具，使得游戏乐趣大增。如果EIDOS能够在游戏的“卖相”方面多下点工夫的话，本作的表现将会更加优秀。

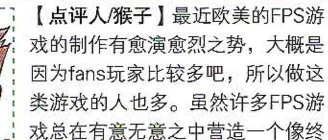




【点评人/龙马】欧美玩家中喜欢FPS的真的那么多吗？看到欧美厂商不遗余力地反复推出FPS新作就可以知道答案。笔者对这种游戏一向十分苦手，不过禁不住荇菜同学的一阵忽悠，也小试了一下《混乱都市》这款游戏。PS2的画面表现基本上很难有所作为了，B级；操作不错，临场感很强，A级；难度稍微高了些，至少比《光环》（笔者唯一通关的一款FPS）难。系统不错，AI方面也能看出较高的技术含量，玩家在游戏中不会有孤胆英雄的感觉。这方面可以给予A级评价。至于故事情节以及音乐，只能说还算符合现如今的潮流。







【点评人/猴子】最近欧美的FPS游戏的制作有愈演愈烈之势，大概是因为fans玩家比较多吧，所以做这类游戏的人也多。虽然许多FPS游戏总在有意无意之中营造一个像终结者一样百战不倒的英雄角色，但是它们在满足玩家心理要求方面已经做得很到位了。玩家扮演的反暴警察需要借助各种武器与防具来应对无数穷凶极恶的犯罪分子，这种超乎寻常的真实战斗感觉确实在游戏环境方面胜其他作品一筹。但是总的来说，这部作品还是摆脱不了多数FPS游戏的俗套：过于注重杀戮，而忽视了自己施行暴力的意义。基本上算得上是近期可以尝试一下的游戏之一。



游戏的视野比较狭窄，除了对攻关造成一定的不便之外还容易引起头晕，大家注意一下。

【点评人:唯夜】





横行霸道 自由城故事

作品可以说是完全移植，优点、缺点，几乎全都照搬过来了。此外还有一些放在掌机上没有问题的处理，但做到家用机上就成为了瑕疵。别误会，我没说这游戏不好，事实上，它很不错，可玩的内容相当多；只是此类游戏多少总会在一些地方显露出美式游戏特有的那种不修边幅且棱角分明的粗糙感——这似乎就是它们风格的一部分。

PS2	游戏原名：Grand Theft Auto • Liberty City Stories			
	Rockstar	19.99美元	2006.06.06	MATURE 17+ M
暴力动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	330KB

听罗克斯达给你讲那自由的故事！

如果你玩过其在PSP上的版本，那么这次的移植可能就对你没有太大意义了。

在本作中，画面就可以说是最为惨淡的部分了。当然，它绝没有到那种惨不忍睹的地步，但的确显得比较简陋，尤其是很多地方缺乏材质贴图，欠缺质感，感觉更像是一些大色块——事实上，算上正统系列，GTA各作也确实从来没有在画面素质上震撼过受众。

似乎正是因为这是一次比较完全的“逆移植”——从机能相对较低的PSP到机能相对较高的PS2，本来并无大碍的图像问题突然一下子被放大了，这未免使整个GTA的世界显得有几分苍白。除却材质问题，游戏中的锯齿现象也比较严重，即便在一台普通的电视上用普通的输出方式来观看，人物和各种物体的边缘依然是见棱见角的样子。这个因素难免会阻断一些初次接触GTA的玩家的热情。

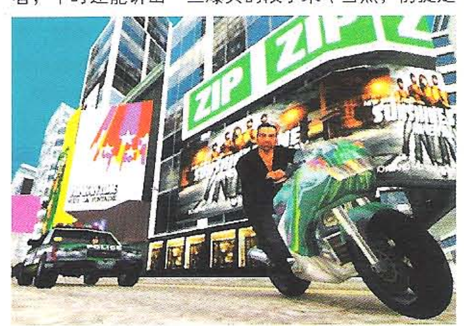
不过建议你忍受一下，然后就会习惯了，事实上游戏庞大且复杂的都市环境完全可以冲淡画面在细节上的不足，再加上GTA的最大特色——数不清的外观造型和驾驶性能各异的车辆乘具，会让你领略到极为过瘾的驰骋都市的体验，然后你就能发现游戏的乐趣。在狂野的速度中，你或许会与街边的那些不足之处擦身而过，但同时快感足以令你将它们都忽略掉。此外，作品的自然景色变化也显得非常大气：晴朗的白天、迷蒙的傍晚、深沉的夜色……这一切都使得城市显得生动且美妙——当然，要是这个城市中能少一些暴力事件，那这个“美妙”就更接近正常上的意义了。

一如系列传统，游戏拥有丰富的支线任务、自由的行动空间以及隐秘的收集要素，这一切融汇在一起就编织出了你那“多姿多彩”的自由都市故事。若是只走主线的话，游戏穿关大约需要10个小时左右的时间，不过显然那样你将错过很多好玩儿的事情。本作的支线任务十分丰富，你要去保护赌场、去帮助吸毒者、去清洗敌对帮派的巢穴，甚至你可以去当一名临时的汽车销售员，游说顾客努力把你的车子卖出去。可以说，任务的类型是稀奇古怪但又有趣的。我们常说GTA的自由度，自由并不仅是意味着你可以在城市里随意地跑来跑去，自在地打打杀杀；自由还体现在你可以通过各式各样的任务来体验一个黑帮成员的“立体生活”。尽管这些任务是预设的，通过条件是确定的，实际上并非“自由”，但关键在于它们打造出的氛围——形象地描绘出了“混在这个现代都市里的每一天”（呃，用词是痞了一点儿，不过很符合GTA，不是吗？），这种既可以无所事事也可以折腾得非常忙碌的感觉，正可以从另一个角度诠释出“自由”的概念。应该说，游戏中的大部分任务并不算难，操作控制也很简单——正如系列其它作品一样。不过的确也存在一些任务会把你折磨得直想摔手柄。事实上，当你终于通过了这些任务之后，可能第一反应也是狠狠地把手柄一摔——“终于过了！”不过话虽如此，总体来看本作的难度的确不高。

这里很值得一提的就是“自由城”里引入了摩托狂奔，这显然要比系列以前的作品中只能开汽车要狂放刺激多了。虽然在现实里有一句俚语是“肉包铁不如铁包肉”——开汽车要比骑摩托安全多了，不过在GTA这个世界里——管它呢，自然是怎么刺激怎么来。事实上作品对驾驶摩托在城市中的驱驰确实做得味道十足，速度感相当好，尤其是在一些任务途中，或是抢时间，或是与敌人进行生死追逐……那种骑着摩托从车流中（逆向更好，迎面来的是一辆大型集装箱车尤其赞）穿梭掠过的感觉确实很爽（不过必须说一下，请分清游戏与现实，我们在真实生活中绝不要意图寻求这种无谓的刺激，在游戏里过把瘾就好）。此外在雨夜中的摩托之行也相当有气氛，朦胧的街灯中，这个很成人化的都市和游戏竟有了几分浪漫的感觉。

如果你对游戏竞速和打斗方面的内容不是十分感兴趣（或者还不满足），“自由城”还提供了收集要素来吸引你到处去压马路，整个城市中共有100个隐藏的package留待你去寻找——这个探索的过程就当体验一下“风土民情”也是不错的。

说了半天关于“车”的内容，但有一处缺陷是不可避免的话题：GTA的另一大特色就是驾驶时可以收听到的电台和音乐——这其实就可以说是游戏的BGM，不过本作里的很多音乐实在是不甚好听，或者基本上就可以说那些有乐器伴奏成曲调的music都有够难听……并且音乐的重复播放率过高，在PSP上这应该是限于UMD的容量而做出的让步处理，但似乎连这一点也完全移植到PS2上了。基本上，你会发现合适的选择是去听RAP和谈话类电台节目，这两种还算不错，尤其是后者，不时还能讲出一些爆笑的段子来（当然，前提是你的英语要足够好）。但不管怎样，音乐方面的缩水的确削弱了作品作为GTA系列的特色。



↑现代都市的气氛在这部作品中被渲染得很到位。

游戏在故事方面个人觉得做得并不是很出色——或者更应该问，玩GTA的话究竟有多少人会认真探究每一处情节讲述和设置的？所以即便它做得很突出了也不会因此博得上许多的喝彩，不过不失是个合理的选择。

基本上，只要你不排斥这种意识形态的游戏，自由城的经历就很值得你体验一下。并且，不要简单地因为“暴力”就排斥它，GTA系列其实一向是设计得庞大、复杂且巧妙的，千万莫小看了它。这个移植在Rockstar方面来说也许就是纯出于再赚一次钱的商业目的，不过游戏的确是好游戏——内部的很多要素设计得很认真，只要你没玩过PSP版本，PS2就值得为它开机。







【点评人/大怪】不怕大家笑话，本人真的是第一次认真接触GTA系列的游戏。接触之后才知道GTA为什么是欧美动作游戏王牌作品。这虽然只是一款PSP逆移植的作品，但所包含的内容是笔者接触过的动作游戏中要素最为丰富的。认真将主线任务通版后没有丝毫的疲劳，只有完全投入后的兴奋。本游戏的主线任务就多达70个，从游戏主人公落魄之时到最终成为一方枭雄，游戏在保证高自由度的同时也将剧情缓缓铺开，笔者完全投入到游戏丰富的剧本内容中不可自拔。游戏中车辆与武器的操作刻画得细致入微，三大城市的庞大场景都描绘细腻，整体突出了制作商强大的技术实力。





【点评人/雪飞】PSP游戏逆向移植，让我惊讶的是竟然游戏画面出现了很多问题，游戏中锯齿现象比较严重，大大影响了玩家的游戏欲望。在本作中依然拥有丰富的支线任务和隐秘的收集要素，玩家更可以自由行动，这样便使玩家在享受自由的快乐同时，完成各种各样的任务。在本作中还引入了摩托狂奔的新要素，玩家可以在游戏里过上一把当暴走族的瘾。虽然本作的游戏画面有些不足，但是却依然可以完美表现出游戏的意境，让玩家在克服掉视觉上的不满之后可以迅速融入到游戏中。最可惜的一点则是取消了多人联网的功能。

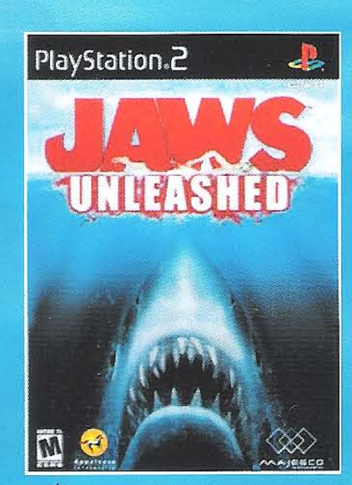




【点评人/小沛】《横行霸道 自由城故事》原是由Rockstar小组为PSP开发的游戏，当时玩过之后就觉得如果只在掌机上玩的话有点遗憾，如今这种遗憾没有了，本作终于还是登陆到了家用机上。这两个版本最大的区别应该是首先体现在画面上。不过话说回来，美版游戏一向没有太精细的画面，所以这次PS2版的画面效果没有太多变化，只是在PSP的基础上进行了些许强化。本作因为不是正统续作，所以我们从中可以看到许多曾在《GTA3》中出现过的地方，但是在内容的丰富性上却不亚于4代。其它就不多说了，没玩过PSP版的一定别放过这个PS2后期的大作。



若说这次的移植有什么不“完全”的地方，那就是来到PS2上后，原来的多人联网功能被取消了。



JAWS UNLEASHED

非常另类的一个游戏，让玩家扮演鲨鱼在海中捕食猎物，可以说是有一些新意。但细节处理还存在一些问题。 □文/苻菜

PS2	本刊译名：大白鲨			
	Majesco Games	29.99美元	2006.05.23	
动作游戏	DVD-ROM	美版	1人	75KB



本游戏中有不少颇为血腥的场面，对于鲨鱼吃人的表现十分直接，可谓是赤裸裸的"弱肉强食"，适合于喜欢追求刺激感觉的玩家。对于这些残忍画面比较敏感的人最好不要接触这款游戏。



屏幕显示

游戏中的各种状态栏和其它信息都集中显示在屏幕右下角。

右下角的圆形区域是声纳，显示大白鲨附近一定范围之内的各种目标和物体。其中红色的亮点表示与主线任务相关的目标，黄色的亮点表示敌人或者猎物，白色的亮点表示与支线任务相关的目标。绿色的方块表示可能会感兴趣的目标，一般都是推动剧情发展或者可以拿到



奖励分数的物品。锚状图标表示存盘点（只有在外海区域才会出现）。

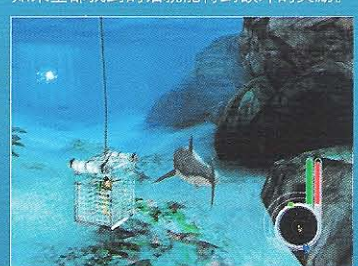
声纳右上角的红色长条表示大白鲨的体力槽。遭到攻击时体力槽就会降低，体力槽降为零的时候当然就是Game Over了，捕食猎物便可以恢复体力。体力槽旁边的绿色长条是饥饿槽。随着时间的推移，饥饿槽会逐渐降低。如果饥饿槽降为零的话，就会开始缓慢损失体力。捕食猎物可以补充饥饿槽。

声纳左边的两条弧形槽分别是冲刺蓄力槽（黄色）和尾部蓄力槽（紫色）。按住冲刺键或者甩尾键蓄力的时候，对应的蓄力槽就会畜满，然后再松开对应按键就能释放蓄力并且做出相应的动作了。最初两条蓄力槽的上限都很短，要在游戏中通过升级才能提升上限。

训练关流程

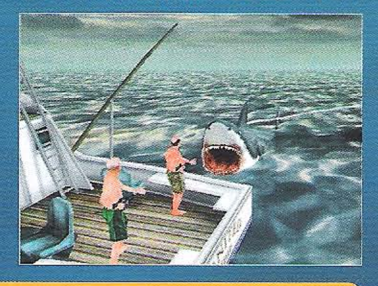
在本游戏中，你需要扮演的是一条凶恶的大白鲨，而你最主要的任务就是填饱自己的肚子。几乎所有在海里游荡的动物都可以捕食——当然也包括人！

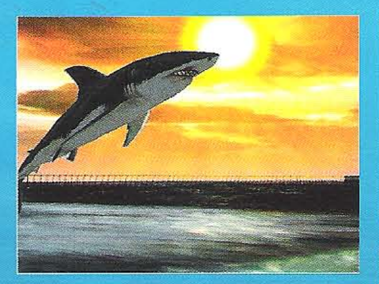
按住×可以开始游动，按键的力度越大就游得越快。正前方有一个发光的标志，游到它附近就会得到提示：这是一个"提示点"，在本关中共有9个提示点，如果全部找到的话就能得到额外的奖励。



继续向前，很快会找到第二个提示点：按R1就能攻击前方的目标。可以食用的猎物在声纳上以黄色光点表示。

在第二个提示点前面不远可以看到一个拱形的石门，游过石门再转过身来，可以看到石门后面有一张牌照（License plate），这是本游戏中的隐藏物品之一，收集牌照可以获得附加点数奖励。对准牌





照按R1键把它咬住，就能取得它了。接下来可以试试去捕捉一些猎物。当咬住一个猎物时会出现进一步的提示：按住R1键，就可以咬住猎物不松开。如果猎物的个头比较大的话，可以快速地晃动左摇杆的左右方向，就能将猎物撕碎，方便吞下。

继续游向第三个提示点，得到提示：按住L1键可以开始蓄力，然后松开便能向前冲刺。对前面的小船使用冲刺，可以把船上的人撞下来，多撞几次还能将船撞沉。破坏小船等物品也能获得分数奖励。第四个提示点是关于尾部蓄力：按住L2键然后松开就可以使用甩尾攻击。利用甩尾攻击将前面小船吊着的防鲨笼击碎。注意防鲨笼里面的潜水员会用鱼枪攻击，要尽快把笼子打破，然后就可以随便对付它了。从第五个提示点得知水下的探测器让鲨鱼感觉到饥饿，使用冲刺和甩尾等方式将探测器打碎。第六个提示点则会告诉你按下△键可以打开鲨鱼视线模式，这个模式下活动目标都会以发光的方式标示出来。

游过两块岩石之间狭窄的通道，可以得到第七个提示：吃掉前面防鲨笼中的潜水员。任务目标会在声纳上以红色的亮点表示。按照刚才练习过的方法打破防鲨笼



并且吃掉潜水员，会有一小段动画。接下来前面会出现一个探测器，将探测器打碎之后会炸开一条通道。先别进入通道，转身过来在后面靠下方可以看到一块牌照。拿到之后，在附近海底还可以看到一艘沉船。用冲刺在沉船上撞开一个洞，在船内部也可以找到一块牌照。

从通道游过去来到本关的第二片区域。第八个提示是关于偷袭：从下方悄悄靠近海面上的目标（正在游泳的人），然后按R2键，就能咬住猎物并且把他拖下水面，这样就不会被其他人发现。而如果直接浮出水面攻击的话，别人看到之后就会四散奔逃了。最后一个提示点也在附近，找到之后会得到新的任务提示：撞毁所有的桥墩。旁边有一个木板搭建的码头，下面用木头桥墩支撑着，使用冲刺或者甩尾的方式将桥墩全部撞倒就行了。一小段动画之后，出现了本关最后的任务提示：撞毁所有的充气橡皮艇，这当然也没什么难度。不过要注意的是附近的人们可能会使用鱼枪来对付大白鲨，体力不足的话就要赶快捕食猎物补充。将所有的橡皮艇都摧毁之后，就能过关了。



小提示

• 鲨鱼是饿得很快的，想要保持充足的体力，就要不断地捕猎食物。在大多数区域都可以很容易地找到食物，任何在水中游弋的动物都可以用来填饱肚子。比较大个的猎物需要先撕碎然后吞下去。

• 鲨鱼视线模式是非常实用的，在这个模式下无论是猎物、敌人还是其他各种目标都会以不同颜色的光点表示出来，尤其是有些与任务相关的物体也会变得醒目起来。在你找不到过关线索的时候可以多多利用鲨鱼视线模式。

• 在游戏中有两种特殊道具，一种是牌照，另一种是罐子。收集这两种特殊道具都可以得到额外的分数奖励。另外尽可能地破坏你所见到的各种物品，例如游船、水下探测器等等，都可以得到分数奖励。完成支线任务当然也是获得分数的一个重要手段。

技能升级

在游戏中按下Start键进入菜单，然后选择Abilities可以对技能进行升级。升级需要花费升级点数，升级点数可以通过完成主线或者支线任务、破坏各种物品、捕食猎物、收集隐藏要素等各种方式来获取。

■Accuracy：精确度。表示你准确咬住猎物的几率。

■Power：力量。表示你的攻击力。

■Hunger：饥饿。升级此项可以提升饥饿槽的上限，可以保持较长时间不需要进食。

■Health：健康。升级此项可以提升体力槽的上限，以承受更多的伤害。

此外，升级某些数值到一定程度还可以学会新的技能。

本游戏中存在着不少BUG，应该养成随时存盘的好习惯。



英雄不死
游戏中的漫画英雄

与电影、电视等其它艺术形式一样，漫画在美国的娱乐产业中占据着非常重要的地位。在各种内容题材的美式漫画中，以“超级英雄”作为主题的作品又可以说是最受欢迎、最具规模的一种。超级英雄漫画以其简单易读、直观而又富于趣味性的特点受到了不同年龄层次的读者的喜爱，而其中一些经典的作品更成为美国文化的重要组成部分。

随着《蜘蛛侠》、《X战警》等一批以美式漫画改编的电影陆续上映，美式漫画的影响力进一步扩展到了全世界范围之内。在游戏界当中，美式英雄漫画题材改编的作品也越来越多。游戏厂商推出以漫画题材改编的游戏作品，一方面是利用这些“成名已久”的超级英雄来吸引漫画fans投入游戏玩家的行列，而在另一方面，也更加提升了漫画原作的人气。近两年，漫画英雄的热潮持续高温不退，《神奇四侠》、《蝙蝠侠前传》、《X战警3》等电影相继上映，《超人前传》、《蜘蛛侠3》等影片也蓄势待发。在游戏领域，除了以上所提到的这些电影所直接相关的游戏之外，《绿巨人》、《超级漫画英雄》等作品也纷纷登场。写作本文的目的，就是为了让大家更好地接触美式英雄漫画，认识更多的“超级英雄”，以及了解以漫画题材所改编而来的游戏。相信大家看过之后，会对美式英雄漫画产生更加浓厚的兴趣！

垄断与分工，高度商业化的美国漫画市场

两强并立的格局

在很多漫画题材游戏的片头，大家会经常看到“DC”或者“Marvel”的标志。如果你对美式漫画有一定了解的话，也许会知道这是美国两家著名的漫画出版公司，不过对于这两家公司各自到底拥有哪些作品，就不是每个人都能说得清楚的了。实际上，这两家公司不仅仅在美国，而且在世界范围内都称得上是漫画出版业的巨头，众多漫画迷、影迷、游戏迷所喜闻乐见的人物形象，都出自这两家公司。

DC漫画公司（DC Comics）的历史相当悠久，它成立于上世纪30年代，目前是美国在线·时代华纳集团下属的一个子公司。DC公司最为著名的品牌就是《超人》（Superman），这部作品从70年前风靡至今，其中所塑造的主角“超人”绝对是漫画界中当仁不让的首席英雄形象。DC公司旗下的其它著名作品还包括《蝙蝠侠》（Batman）、《神奇女侠》（Wonder Woman）、《闪电侠》（The Flash）、《美国正义联盟》（Justice League of America）等等。这些作品都具有很长的生命力，几十年来影响了美国的几代人。

Marvel漫画公司成立于上世纪60年代，在几十年的发展过程中，也创造了众多的经典作品，成为世界上顶级的漫画出版商之一。Marvel拥有的知名作品包括神奇四侠（Fantastic Four）、《蜘蛛侠》（Spider-man）、《X战警》（X-men）、绿巨人（The Hulk）等等，公司旗下有超过5000个注册人物肖像权。尤其是近几年来，由Marvel漫画所改编的《蜘蛛侠》、《X战警》、《刀锋战士》（Blade）等系列电影都获得了不俗的评价以及巨大的票房收益，进一步提升了Marvel漫画的人气。

在美国漫画出版市场上，DC和Marvel一共占有将近70%份额，可以说占据了垄断地位。不过除了这两强之外，也还有一些经典作品出自其它规模较小的漫画出版社。例如由一些从Marvel独立出去的艺术家所创建的Image漫画公司，他们所出版的《再生侠》（Spawn）就是首屈一指的畅销作品。

完善的制作出版流程

从最初采用报刊连载的方式，到今天的大规模图书出版、与影视作品联动，美国的漫画业已经有100多年的历史，逐步发展成为一个成熟的产业形式。与其他的娱乐产业一样，美国的漫画出版业同样也具有高度商业化、高度社会分工的特点。

与一般的图书出版不同，漫画出版中包括了内容创作与图画创作两个部分，在美国漫画出版中，这两个部分通常由不同的作者来负责。美式漫画一般采用全彩色的方式，绘制的工作量也是相当大的。在制作集团之上，还需要有独立的制作人进行统筹协调，构成了完整的分工体系。再加上很多畅销漫画会连载长达数十年之久，而且还会有多个不同的衍生版本，各时期、各版本的作者都不尽相同，更使得整部作品的走向在很大程度上体现了集体劳动的结晶，不能简单地归功于某一个作者。

相比日式漫画，我们就能发现两者之间的差别。例如对于一些日本的著名漫画作者，大家往往都耳熟能详，甚至将他们等同于某部经典作品。例如鸟山明就是《七龙珠》的代名词，北条司就等于《城市猎人》等等。而对于美式漫画，则很难将某一部作品与某个作者画上单独的等号。虽然在某一段时期内，某部作品的作者通常是固定的，某些作者在读者群中也具有较高的知名度；但是在谈到一部作品的时候，它的“所有者”只会是出版公司，而不是作者。其实，在大家更熟悉的游戏制作领域，也同样存在类似的情况。就像宫本茂、小岛秀夫、三上真司等日本的“明星制作人”为玩家所熟知，而美国的制作人则更多的是以公司或者团队的形象出现。这其中固然有宣传策略的因素，但是日美两国行业的商业化程度与社会分工程度之间的差异无疑是重要的原因。

经久不衰的生命力

在美国，漫画出版行业的销售总额大约在数亿美元左右，整体规模并不算大，但是漫画出版社的利润却相当高，一个重要原因就在于漫画出版社掌握有丰厚的肖像版权收入。相对于小说等艺术形式，漫画表现形式更为直观，所以其中所塑造的人物形象更容易被读者所接受。一部漫画受到读者的欢迎之后，玩具、海报等相关的周边作品也同样会在市场上大卖，漫画中的英雄人物也可以和现实世界中的明星一样，成为产品广告的代言人。Marvel公司的总裁彼得·库尼奥就曾经不无骄傲地指出：“我们所创作出来的人物形象在国际上获得了普遍的认可，这带来了肖像版权销售领域的巨大成功。”

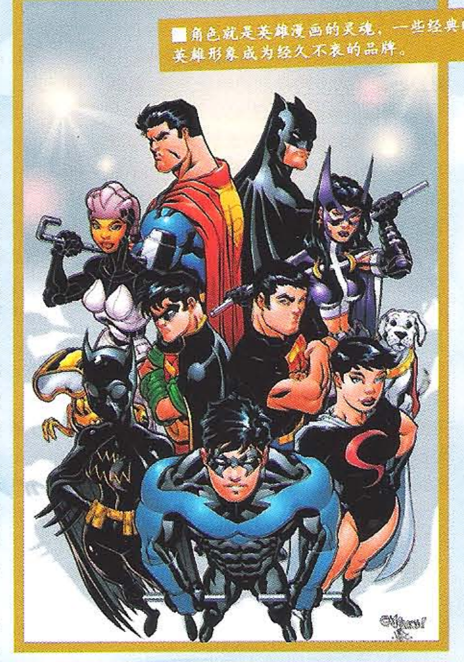
前面曾经提到，早期漫画是以连载的形式刊登在报纸上的，此时的漫画还没有成为一个独立的产业。从30、40年代之后，《超人》等几部畅销经典漫画的出现以及大规模漫画出版商的成立，使得漫画书籍真正从报刊中独立出来，各种漫画专门杂志以及漫画单行本纷纷出现在市场上。漫画书籍也逐渐建立了自己独立的分销渠道，以直销店的方式卖到消费者的手中，而并不与其它种类的图书刊物一起销售。漫画迷们将30年代到50年代的这一段时期称为美国漫画业的“黄金时代”，表述了这一时期内漫画业的繁荣。美国漫画在这一时期得到大众的普遍关注，被人们认为是“取代了低俗小说”的书籍。

到了70年代，漫画书吸引了越来越多的成年读者。漫画书的内容变得更加具有故事性，在情节设置上有了长足的进步，并且出现了“图画小说”这种表现形式。到了90年代之后，漫画的创作更加重视图画的艺术性。市场竞争的加剧，和电视媒体、网络传媒等其它传播形式的成熟，使得漫画书必然在绘制和印刷方面下很大的工夫，才能够保持自己的竞争力。在过去的几年中，包括Marvel在内的很多漫画出版商将漫画书定位于一般图书，很多漫画书不再是通过直销店、专卖店，而是在普通的图书连锁店中与其它种类的图书一同销售。这种销售方式代表了漫画书籍向主流图书融合的趋势。

时至今日，漫画书籍在美国仍然保持着相当旺盛的生命力。漫画与好莱坞电影的“联姻”，催生了一大批卖座的影片，进一步掀起了漫画英雄的热潮。而电影、游戏等衍生作品也反过来对漫画产生影响。举一个小小的例子：在《X战警》的原著中，各个X战警原本是身着五颜六色、造型各异的服装。但是在拍摄成影片时，为了取得更好的视觉效果，而统一成了黑色、紧身、胸绣有醒目X标志的制服。这种造型得到了读者和影迷的认可，于是在之后的一些《X战警》漫画中也采用了电影角色的形象。在各个年龄层次的读者中，都存在着忠实的漫画拥趸。不仅仅在图书市场之上，而且也包括了玩具、影视、游戏、商务等各个领域，超级英雄们都在散发着自己不可抵挡的魅力。



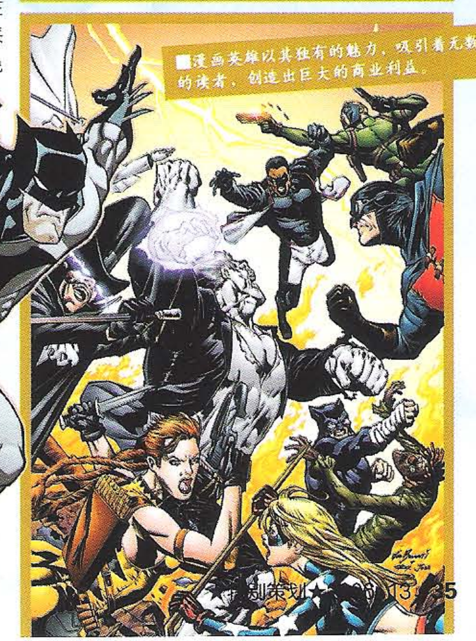




■角色就是英雄漫画的灵魂，一些经典的英雄形象成为经久不衰的品牌。



■随着时代的发展，英雄漫画也变得越来越富有故事性、可读性乃至艺术性。



■漫画英雄以其独有的魅力，吸引着无数的读者，创造出巨大的商业利益。

流行文化的镜子，漫画英雄精神的演变



■在很多英雄漫画中，都折射了美国人的社会文化观念和价值取向。

时势造英雄

在漫画这种艺术刚刚出现的时候，它更多的是作为一种幽默的表现手法，篇幅不大，内容以诙谐、搞笑或者讽刺为主。随着漫画的发展，在其中表现的剧情越来越完整，塑造的人物也越来越丰满。尽管我们无法考证第一个在漫画故事中出现的英雄形象到底是谁，但是从影响力来说，“超人”毫无疑问是超级英雄最早的代表。1938年，“超人”出现在由DC Comics出版的漫画杂志《Action Comics》第一期上。这个具有无穷能量的“氪星人”后裔被地球人收养，平时是一个举止儒雅的记者，一到发生危机时就会摇身一变，成为身穿蓝色紧身衣、肩披大红斗篷、胸前绣着醒目S字母的超级英雄，凭借自己无穷的超能力行侠仗义，惩恶锄奸，救弱者于水火之中。这部作品瞬间便风靡了美国，受到漫画迷们最热烈的追捧。

超人形象的出现与社会现状是分不开的。1938年正是第二次世界大战前夕，在欧洲上空已经密布着战争的阴云，美国虽然地理位置遥远，但是同样也感受到了一丝不安，在人们的潜意识中，渴望能够有一个强者可以消灭来自邪恶势力的威胁，维持社会的和谐和安定。同时，科学技术的发展也使得人们对未来充满了憧憬和想象，希望科技力量能够给人们带来更美好的生活。超人的形象正是人们这种愿望的体现。他身材强健，威武有力，同时又神通广大，无所不能。更重要的是，他具有善良、无私以及开拓进取的精神。在打败了邪恶力量之后，他又甘于隐姓埋名，隐瞒自己的身份，融合在普通的百姓当中。这一切都恰恰是身处动荡社会中的民众心中最为完美的形象。超人的蓝外衣、红斗篷其实也正是美国星条旗的颜色，这更加使得他成为美国人的精神象征。

1939年问世的《蝙蝠侠》同样也具有以上的特征。比起超人的“氪星籍贯”来，蝙蝠侠只是一个普普通通的地球人，并不具有超乎凡人之上的能力（当然，他的运动神经比起一般人来还是要发达不少），但是他的身份却是财力雄厚的“布鲁斯家族企业”的继承人。这个背景不但是他“蝙蝠侠”身份的掩护，更为他提供了用之不竭的金钱，让他可以拥有众多高科技装备，可以说是一个“科学超人”。夜幕降临的时候，他便会换上蝙蝠装，成为正义的化身。

《蜘蛛侠》最初出版于1962年，这时美苏之间爆发了古巴导弹危机，“冷战”被引向高潮。在这样一个特殊时期，蜘蛛侠扮演的是人们渴望的“和平守护者”形象。以上这些例子反复证明了“超级英雄”往往产生在社会动荡的时期。人们认为世俗的政府对于邪恶势力的威胁无能为力，而一个具有超人能力的英雄就成为了此时最佳的“解决方案”。通过这些作品，人们可以找到自己心灵的慰藉，同时也可以将社会中积累的压力通过这些作品得到集体发泄。

从完美到残缺

最早的超级漫画英雄形象是接近于尽善尽美的。像“超人”这样的形象，他所代表的是一切正义和美好的集合，你很难从他身上找出任何的缺陷。随着时代的发展，人们的意识形态发生了变化，漫画本身也随之发展。漫画故事变得更加富有艺术性，漫画中的英雄形象也变得更加复杂和人性化，而不再是单薄的“高大全”型角色。越来越多的作品开始关注“英雄”们身上的脆弱面、阴暗面，甚至出现了一些介于正邪之间的角色，很难再用传统的道德标准去进行评价。

《再生侠》就是这样的一个典型例子。主角艾尔·西蒙斯原本是在美军特种部队服役的一个精英战士，一个训练有素的完美杀手。但是因为他与上司之间产生了矛盾，在某次执行任务的时候，被上司设下陷阱而杀害。死去的西蒙斯不甘心就这样离开这个世界，而与此同时他的杀人本领也被地狱魔王看中。魔王答应让他重返人世，而交换条件是他要去猎杀人间犯有重罪的恶徒，将他们的灵魂交给魔王。魔王将会利用这些灵魂所组织的军队，发动吞并全世界的战争。西蒙斯答应了魔王的交易，像他这样从地狱归来的人也就是所谓的“再生侠”。尽管回到了人间，但是西蒙斯无法摆脱自己心中的善恶挣扎，成为一个具有两面性的“黑暗英雄”，游走于地狱和人间。《再生侠》魅力独特的故事情节获得了巨大的反响，成为最畅销的漫画作品之一。

《绿巨人》同样也是如此。科学家布鲁斯·班纳由于受到了辐射的影响，体内产生了惊人的变异。从此他情绪失控的时候就会变成一个狂暴的绿色怪物，具有巨大的破坏力。在《绿巨人》中，作者塑造了一个与自身与世界抗争的角色，描绘了理想与现实的差距。《刀锋战士》中的主角具有一半吸血鬼血统，不但具有一般吸血鬼的能力，更可以行走于日光之下，被称为“Daywalker”。尽管自己也受到普通人类的误解，但是他却以德报怨，致力于消灭邪恶的吸血鬼，保卫人类世界的安定。《地狱男孩》（Hellboy）的故事同样离奇，讲述了第二次世界大战结束之前德军为了挽救自己即将灭亡的命运，不惜采用黑魔法召唤来自地狱的恶魔。没想到他们所召唤出来的地狱男孩并没有站在邪恶一方，反而加入了盟军，借助自己的金刚不坏之躯所向披靡，完成了无数超级任务。地狱男孩的性格具有纯真的一面，同时他又具有自大、玩世不恭等特点，甚至还喜欢抽烟，更经常跟自己的同伴拌嘴争吵。这些“缺陷”使得这个形象更为丰满可信，贴近年轻人的特点，所以也受到了读者的欢迎。

对于那些已经成名几十年的老牌英雄，后来的作者们也逐渐发掘他们更加人性的一面，往他们的故事中增添更多新鲜的要素。例如对于英雄们坎坷身世的刻画：超人对于故乡“氪星”的思念和父母双亡的哀思；夜魔侠（Daredevil）失明的双目下隐藏的心灵创伤；蝙蝠侠幼年目睹父母被害，在获得了蝙蝠侠的身份之后又要面对来自主流社会的压力。英雄们为了摆脱这些灰色的记忆，只能借着“主持正义”，来换取内心暂时的平静和救赎。与此同时，他们又往往遭到世俗的误解和排挤。X战警们被称为“变异人种”，游离于普通人的社会之外；刀锋战士因为自己的吸血鬼血统而引起人类的恐慌；蜘蛛侠更是不知道应该用何种身份去面对自己所爱的女孩，苦于能力、责任与情感之间的矛盾关系。他们的能力可以拯救世界，但不被世界所接纳；他们努力造福人类，却无法解放自己——这，恐怕就是很多英雄的真实写照吧。

其实，很多时候，“英雄”和“怪物”之间都只有一线之隔。他们都有巨大的能力，也往往都有这样那样的创伤。由于特殊的身份，他们遭到社会排斥，找不到容身之处。不同的是，英雄们选择了默默承受，并且用自己的能力来保护人类；而反派则走上极端，与人类为敌。没有完美的英雄，也没有一无是处的反派，这是英雄的传奇，也是英雄的悲剧。

除了刻画英雄们的脆弱面之外，“团队”也逐渐成为英雄故事中的主题之一。最早的超人、神奇女侠等等都是孤单英雄式的人物。蝙蝠侠虽然有罗宾等助手，但是在两者的关系中罗宾是处于绝对从属的地位。而后来“美国正义联盟”等团队的出现，则表现了各个英雄联合起来，利用各自的能力互相协助打败敌人的思路。到了五、六十年代，《神奇四侠》、《X战警》等英雄团队漫画更是大行其道，深刻地说明了“一个好汉三个帮”的道理，不能不说是一个进步。

误解和尊重

作为艺术形式的一种，漫画也折射出来许多社会现象和文化思想。在前面我们曾经说到过，美式漫画中经典的超级英雄往往都是社会动荡时期的产物。在遭到某些邪恶势力的威胁的时候，人们对于现有的政府力量感到失望，寄希望于出现一个新的“救世主”来维护世界的和平。正因为如此，绝大多数漫画英雄的故事中，不可避免地打上了“个人英雄主义”、“无政府状态”甚至“蔑视世俗政权”的深深印记。漫画英雄往往是游离于法律之外，凭借一己之力来惩戒歹徒，有时候甚至为了达到目的而不惜以破坏法律为代价（当然，在类似的情节中，法律的合理性往往受到质疑）。而漫画的商业性又决定了它不可避免地要使用一些暴力、血腥的情节和场面作为噱头。因此，漫画在受到很多读者欢迎的同时，也引起了一些争议和反感。50年代，美国心理医生弗雷德里克·威尔塔姆著书认为漫画书是青少年犯罪的主要诱因，在他的努力推动下，美国政府也开始调查漫画书与青少年犯罪的关系。当然，威尔塔姆当时的很多观点十分偏激，例如他通过调查很多青少年犯罪者平时喜爱看的读物而得出“喜欢看漫画书的青年往往会犯罪”的结论，这无疑是错误的。实际上几乎所有的青少年，不管是否有犯罪倾向，一般都对漫画书抱有较高的兴趣。但威尔塔姆对与漫画书的一些调查和他所引起的社会反响也反映了当时很多漫画书籍在缺乏法律管制条件下所起到的负面影响。

不过，随着各种法律的制定和实施，漫画的内容得到了规范化。如今，美国的漫画业早已走上了正规，漫画书籍也已经融入了主流文化之中，得到了人们的认可和尊重。一些关于漫画的误解，例如“漫画书只是儿童的读物”等等，也早已经被扭转过来。漫画中的超级英雄们以他们独有的号召力，向每一个读者传播着勇敢、坚定以及开拓、进取的精神。

最后的氪星之子，守护正义的超级英雄



超人 SUPERMAN

首次出现■1938年，《Action Co-mics》杂志第1期
原名■卡尔·艾尔（氪星名字）
克拉克·约瑟夫·肯特（地球名字）
职业■记者　身高■1.9米
体重■106.5公斤　眼睛■蓝色
头发■黑色
特殊能力■超人可以从太阳光线中吸取无尽的能量，使他能够以极高的速度飞行，并且具有难以置信的力量。他身如钢铁，刀枪不入，视线中带有X射线，可以看透除铅之外的一切物体。他唯一的弱点是害怕绿色的氪元素射线。

超人的原名叫做卡尔·艾尔，他的故乡是一颗名为“氪星”的行星。在很多很多年以前，卡尔还是一个婴儿的时候，氪星内部发生了爆炸。卡尔的父母在行星毁灭之前将他装进了宇宙飞船，送到了茫茫的宇宙之中。经过无数光年的旅行，飞船坠落在了地球上，美国堪萨斯州的一个农场附近。农夫乔纳森·肯特和马莎·肯特收养了卡尔，并且给他取名叫做克拉克·肯特。随着年龄的增长，克拉克的能力逐渐显露出来。为了免去不必要的麻烦，乔纳森夫妇告诉克拉克要小心地隐藏自己的能力，像一个普通人一样生活。

在学校毕业之后，克拉克用八年的时间环游了世界，在这个过程中逐渐认识了真正的自己。后来他来到大都会中，在《星球日报》报社担任记者工作。在这里，他过着双重身份的生活：平时，他是一个温文尔雅的记者。而当危险或者灾难发生的时候，他便脱下外衣，露出绣着醒目S字样的蓝色紧身服装和红色的大斗篷，用自己的超能力扶危济难、惩恶锄奸。在报社工作期间他还认识了女记者路易丝，并且与她坠入爱河。超人所要面对的敌人不仅仅有罪犯、恶徒，也包括来自其它星球的怪物和狂人，每一次超人都凭借着自己的勇气和力量获得了胜利。在与历史上最强大的敌人“毁灭日”的战斗中，超人不幸身亡（1993年1月所出版的《超人》第75集）。不过随后不久，超人又再度复活（1993年9月所出版的《Action Comics》第689期）。直到现在，超人仍然活跃在漫画英雄的舞台上，并且担任“美国正义联盟”的领导者。

游戏介绍

超人归来
游戏原名：Superman Returns: The Videogame
发行厂商：EA Games
游戏类型：*动作清版*
发售日期：2006年10月31日
主机平台：PS2、XBOX、XBOX360

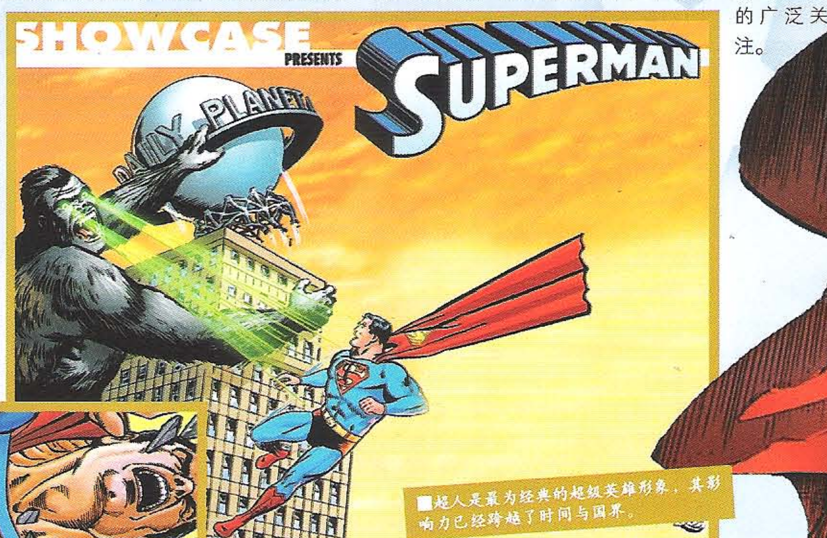
距离上一部《超人》电影已经过去了23年，超人终于再一次登上了大银幕。将于6月30日上映的《超人归来》注定是今年最受瞩目的电影之一，势必将掀起暑期档的票房狂潮。这部前传性质的影片讲述了超人的成长历程，科幻动作场面极为眩目。新一代的主演布兰登·罗斯不仅帅气十足，其相貌更与之前的“超人三部曲”主演克里斯托弗·里夫极为相似，这也让老一辈的影迷颇有亲切感。

游戏版的《超人归来》将根据电影改编。EA Games负责游戏的开发和发行，不过可能让大家感到有些意外的是这次负责游戏开发的小组是EA Tiburon，他们通常专门负责开发《Madden橄榄球》系列。毫无疑问，除了包含有电影中的剧情之外，游戏也会邀请电影演员来配音，包括主演布兰登·罗斯、凯文·斯派西等人。

游戏最大的买点之一就是巨大的虚拟都市。这个都市的面积将达到200平方公里以上，其中绝大多数的建筑都可以自由进入。即使拥有超人的速度，也得花费不少时间才能将全城游览一遍。你可以控制超人在摩天大楼之间如同闪电般飞行，当然也可以降落在城市中任何一个地方观看来往的行人、川流不息的车辆等等细节。

其实，近两年类似这种在虚拟世界中自由行动并且打击犯罪的游戏并不在少数，例如大家比较熟悉的《真实犯罪》系列等等。不过，制作人表示，与这些游戏不同，《超人归来》绝对不会让大家陷入一些诸如抓小偷、阻止劫车案之类的琐事中。既然你扮演的是一个超级英雄，那就要做一些真正与你身份相称的事情。例如与高达数十米的巨型机器人战斗，或者从即将崩塌的大桥上救出民众等等。为了完成这些任务，你必须发挥超人的各种能力，并且灵活运用各种环境和道具。游戏的流程将长达30小时左右。

按照惯例，游戏通常都会在电影上映之前发售。不过游戏版《超人归来》将发售日期定在了10月底，看来制作组并没有为了赶上档期而敷衍了事，而是要多花一些时间来制作一款精益求精的游戏了。



■超人是最为经典的超级英雄形象，其影响力已经跨越了时间与国界。

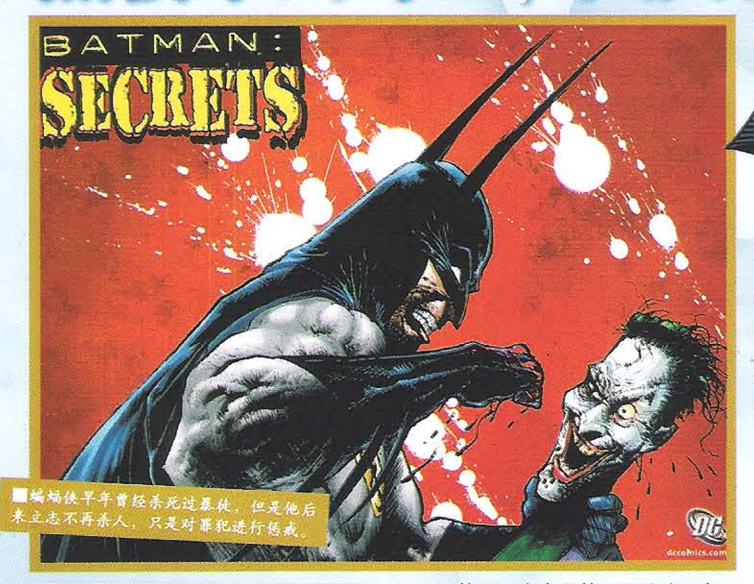
相关链接

无论是从历史还是从影响力上来看，超人都是众多漫画英雄中当之无愧的“大哥大”级人物。他不仅仅是正义的守护者，更在一定程度上成为了美国精神的象征。从问世以来，与超人相关的各种作品一直受到人们的喜爱。早在1948年，好莱坞就将超人请上了大银幕，拍摄了第一部由真人主演的《超人》电影。而最具有影响力的《超人》电影毫无疑问是1978年上映的那一部。在这部影片中，使用了当时最为先进的可控镜头移动拍摄技术和抠像技术，营造了让当时的观众叹为观止的视觉效果；主演克里斯托弗·里夫也凭借自己的精彩表演塑造出了电影史上最深入人心的超人形象。

相比超人的鼎鼎大名，以超人为题的游戏并不算多。在80年代曾经有过街机版的《超人》，后来还被移植到了FC上。SFC主机上也曾经有过一个名为《超人：绝处逢生》（Death and Return of Superman）的游戏——这个游戏的开发商正是如今大名鼎鼎的暴雪（Blizzard），当然，在那时候它还只是一个不起眼的小厂商而已。1999年，在N64主机上推出了一款《超人64》。不幸的是，这款3D动作冒险游戏极其枯燥乏味，任务内容千篇一律，视角和锁定系统也存在着重大缺陷，让人难以忍受。其后，在PS2、XBOX和NGC等主机上，也曾经有过《超人》游戏，不过素质平平。

今年超人重新登上了电影银幕，无论是电影厂商还是影迷都对它寄予了厚望。而同名游戏也受到了玩家们的广泛关注。

黑夜中的斗士，令罪犯们不寒而栗的阴影



■蝙蝠侠早年曾经杀死过暴徒，但是他后来立志不再杀人，只是对罪犯进行惩戒。

蝙蝠侠
BATMAN

首次出现■1939年，《Detective Co--mics》杂志第27期
原名■布鲁斯·韦恩
职业■企业家、慈善家
身高■1.88米　体重■95公斤
眼睛■蓝色　头发■黑色
特殊能力■具有敏锐的观察力和高超的逻辑推理能力，格斗技术的专家。他身穿的蝙蝠衣可以防弹、防火，并且佩戴有夜视装置。除此之外他还携带有蝙蝠镖、钢索、毒气面罩、烟雾弹等等各种先进的装备。他还拥有蝙蝠战车等交通工具，以及一台巨型计算机的联网支持。

布鲁斯·韦恩的父亲托马斯·韦恩是哥谭城（注：纽约市的别称就是Gotham，也就是哥谭城。漫画中的哥谭城虽属虚构，但实际上也是以纽约作为蓝本的）著名的企业家和慈善家。一天，韦恩的父母带他去看电影。当他们从电影院出来回家的路上，悲剧发生了。一个歹徒企图抢劫他们，在抢劫得手之后，穷凶极恶的歹徒还将布鲁斯的父母枪杀。本来是其乐融融的一家，刹那之间却只留下了弱小的布鲁斯独自啼哭。从那时候起，布鲁斯心中就埋下了复仇的种子。在汤普金斯博士和忠心耿耿的老管家阿尔弗雷德的帮助下，布鲁斯继承了韦恩家族的庞大企业。稍微长大一点之后，布鲁斯开始了自己周游世界的旅途，并且学习了法律、犯罪学、心理学、格斗技巧等等知识。他成长为一个强壮、有力而且疾恶如仇的男人。

回到哥谭城后，他便开始了自己打击罪恶的行动，但是开始并不顺利。布鲁斯发现自己不但对罪犯缺乏威慑力，而且也受到普通民众的误解。他意识到想要征服罪犯，首先就要让他们感到前所未有的恐怖。他回忆起自己小时侯曾经被蝙蝠惊吓到的往事，激发了自己的灵感。于是他制作了蝙蝠衣等装备，装扮成为“蝙蝠侠”。从此以后一只巨大的蝙蝠出现在了哥谭城的夜幕中，令所有的罪犯闻风丧胆。不过，外表神秘的蝙蝠侠也引起了普通民众的误解和恐慌，不明真相的群众认为这个神秘的人物是“暴徒、杀人犯”。不管怎么说，布鲁斯一直利用自己的双重身份，尽自己最大的力量去维护哥谭城的平安，而不在意别人对他的看法。唯有一件事情是他心中永远的伤痛：那就是枪杀他父母的罪犯一直没有找到。为了复仇，蝙蝠侠还将一直战斗下去。

游戏介绍

蝙蝠侠前传
游戏原名：Batman Begins
发行厂商：EA Games
游戏类型：动作
发售日期：2005年6月14日
主机平台：PS2、XBOX、NGC

在影片《蝙蝠侠前传》中，讲述了布鲁斯·韦恩目睹自己父母被枪杀、因而走上了打击犯罪道路的故事。影片着重表现了蝙蝠侠这个英雄人物内心的争斗：如何在复仇的怒火与正义的使命感之间找到平衡，是他所面对的最大问题。游戏版《蝙蝠侠前传》很好地反映了电影的剧情线索，让游戏玩家也可以随着蝙蝠侠一起体验他的内心波澜，触碰到这个英雄内心的脆弱与阴暗。从这个角度来讲，游戏是成功的。此外，影片的各个主要演员也都为游戏提供了形象与配音。

不过游戏版《蝙蝠侠前传》最大的问题是在游戏性方面。游戏制作者对于其他一些知名游戏过多地模仿，使得《蝙蝠侠前传》看起来就像是我们玩过的众多动作冒险类游戏中的一个，而并没有自己的特色。虽然游戏中也提供了战斗、潜入、驾车等各种内容，但是大都枯燥无味。整个剧情模式的流程也太短了一些，不用花费多长时间就可以通关。PS2版本还有一个严重的问题是有时候会产生画面拖慢，这一点在XBOX或者NGC版本中要好一些。

不过对于电影迷们来说，《蝙蝠侠前传》还是值得一玩的。游戏中蝙蝠侠的动作非常丰富，对于蝙蝠镖各种道具的表现也令人信服。自己过一把当蝙蝠侠的瘾，游戏最大的意义也就在于此了吧。

相关链接

几乎与《超人》同一时期诞生的《蝙蝠侠》是美国漫画业“黄金年代”的另一部代表作品。相比超人，蝙蝠侠是一个更加接近于现实世界的人物。他是一个普通的地球人，并没有什么超乎常人的能力（当然他的运动神经比一般人要发达不少），但是凭借各种高科技的装备，他同样可以化身为罪恶克星，成为正义的维护者。比起超人来，蝙蝠侠更加受到年轻读者的喜爱。

最早一部《蝙蝠侠》电影诞生于1989年，由好莱坞鬼才蒂姆·波顿执导，获得了巨大的反响，无论是在口碑还是在票房收益上都有不错的成绩。这部影片共计取得了2.5亿美元的票房，一举打破了1978年《超人》所创下的漫画题材改编电影的票房纪录。其后好莱坞又拍摄了《蝙蝠侠归来》、《永远的蝙蝠侠》、《蝙蝠侠与罗宾》等等数部续集，但影片所得到的评价每况愈下。直到2005年《蝙蝠侠前传》（亦译作《蝙蝠侠：侠影之谜》）的上映，才再度获得了一致好评。


■蝙蝠侠作为一个凡人，心中也存在着阴暗面。

比起《超人》，《蝙蝠侠》更加受到游戏厂商的青睐。《蝙蝠侠》的游戏数量较多，几乎每一种主机平台上都出现过蝙蝠侠的身影，其中固然有不少滥竽充数的作品，但是也曾经有过质量上乘的佳作。例如2004年在PS2、XBOX等平台上发售的《蝙蝠侠：原罪崛起》就是其中较为优秀的一部。这款动作清版游戏使用了动画渲染技术制作，并且采用了原创剧情。游戏中的格斗系统很有特色，连续技种类十分丰富，敌人的AI设置得颇有挑战性，而且手感也相当不错，在美式动作游戏中属于上品。

最平民化的漫画英雄，孤独的复仇者



惩罚者 PUNISHER

首次出现■1974年,《神奇蜘蛛侠》第129期
原名■弗兰克·卡塞尔
职业■前美国海军陆战队员，特种部队教官
身高■1.85　体重■91公斤4
眼睛■蓝色　头发■黑色
特殊能力■接受过最高等的军事训练，具有高超的战斗技巧和丰富的战斗经验，可以熟练使用各种武器。

布鲁斯·卡塞尔曾经在美国海军陆战队服役，参加过越南战争，并且赢得过包括紫心勋章在内的很多荣誉。退役之后卡塞尔娶妻生子，开始了平常的生活。然而不幸降临在他的头上：一次在公园中，他与妻儿一起无意之中目击到了一个黑帮头目杀人的经过。为了消除证据，黑帮谋杀了他的妻儿，只有他幸存下来。复仇的怒火开始在卡塞尔心中熊熊燃烧，他意识到软弱无力的警方根本不可能为他主持正义，于是他决定使用自己的战斗技能来为妻儿报仇。从那一天开始，过去的布鲁斯·卡塞尔死掉了，取而代之的是一个孤独的罪恶猎人：惩罚者。

游戏介绍

惩罚者
游戏原名：The Punisher
发行厂商：THQ
游戏类型：射击
发售日期：2005年1月17日
主机平台：PS2、XBOX

继Capcom制作的动作游戏《惩罚者》之后，这部漫画再次被改编成游戏已经是十多年之后的事情了。在PS2、XBOX等主机平台上推出的这一部《惩罚者》看起来与Rockstar公司制作的名作《马克斯·佩恩》系列颇有相似之处。不但游戏风格基调和游戏内容相近，在这部游戏中甚至也有类似“子弹事件”的慢动作系统设定。游戏的画面表现还是相当不错，角色建模看起来细腻真实，不过在物体材质质感的表现方面还有待加强。在游戏中玩家操纵主角使用各种各样的枪械以及刀具来打倒敌人，完成自己的复仇之旅——是的，和听起来一样，它就是一个普普通通的枪战游戏，其中的绝大多数要素我们都在现今流行的很多游戏中见到过，缺乏新意。

■复仇者代表了最平民化的英雄主义，非常贴近真实生活，因此受到读者的喜爱。

相关链接

惩罚者被称为最平民化的漫画英雄，他不但不具有任何的超能力，甚至不像蝙蝠侠那样有取之不尽的财富作为后盾。他所拥有的只是一身在军队中锻炼出来的杀人本领以及一颗嫉恶如仇的心。漫画《惩罚者》的风格颇为灰暗，也正因为其风格独特所以受到了不少读者的欢迎。

2004年《惩罚者》被拍摄成为电影，电影中讲述了这个悲剧英雄的复仇经历，整体水平算是中规中矩。关于《惩罚者》的游戏数量仅有两部，但除了上面所介绍的那一作之外，1993年由动作天尊Capcom在街机上制作的那一部横版过关动作游戏则是大大有名。不但手感绝佳，而且游戏内容也相当丰富。再加上颇高的难度，至今还有人在挑战。



■绿巨人的能力几乎是无限的，但是在这个恐怖的外表下隐藏着一颗脆弱的心。

与自我和不幸的命运抗争的悲剧英雄



绿巨人 THE HULK

首次出现■1962年,《绿巨人》第1期
原名■罗伯特·布鲁斯·班纳
职业■核物理科学家
身高■1.75米(变身前)/2.13米(变身后)
体重■58公斤(变身前)/471公斤(变身后)
眼睛■棕色(变身前)/绿色（变身后）
头发■棕色(变身前)/暗绿色（变身后）
特殊能力■绿巨人的能力随着其情绪的变化而改变。当他的情绪越激动时(尤其是当他愤怒时)，就能爆发出越强大的力量。他的下肢力量极其强大，可以跳跃出超远的距离，甚至可以跳出大气层进入公转轨道。他对各种物理伤害、温度、毒和疾病也几乎免疫。他的强大肺部机能也使得他可以在水下或者氧气非常稀薄的地方呼吸。

布鲁斯·班纳是一个核物理学家，在一次进行核试验的时候，他为了挽救一个误入试验区的小孩而遭受了强大的核辐射，从此他的身体内发生了可怕的变化。每当情绪激动的时候，他就会失去自我意识，变成威力无穷的绿巨人，具有超强的破坏力和抗拒意志。布鲁斯·班纳开始的时候对此毫不知情，因为他恢复常态之后就会失去所有的记忆。因此他根本不知道自己为什么遭到了军方的围捕。整个世界都几乎与他为敌，只有他的恋人贝蒂仍然爱着他。而除此之外，还有更大的秘密在等待着他去解开——他的身世，他的父亲，都是这个残酷的世界为他所留下的谜团。

游戏介绍

绿巨人：终极毁灭
游戏原名：The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
发行厂商：VU Games
游戏类型：动作冒险
发售日期：2005年8月23日
主机平台：PS2、XBOX、NGC

对于漫画、电影改编的游戏来说，其品质通常都与原作有一定的差距。2003年在PS2、XBOX等主机上就曾经推出过《绿巨人》的游戏，虽然整体上来讲质量还说的过去，但是游戏缺乏深度，可玩性不高。但是这一款《绿巨人：终极毁灭》则可以称得上是漫画英雄题材游戏的典范。它与李安所执导的电影关系不大，而是直接改编自漫画。虽然游戏中的剧情主线流程太短了一些，但是瑕不掩瑜，作为一款游戏，其中的乐趣也是相当大的。

游戏中最大的亮点就是对绿巨人的各种动作的表现。游戏中的角色有着丰富的动作技巧，而且每一种都相当流畅、真实。尤其是绿巨人的跳跃，如同原著中一样，他可以一次跳过极远的距离，并可以通过几次连续弹跳将速度提升到相当快的水平，如同子弹一样在高楼大厦之间呼啸而过。当他从空中落下时，那庞大的身躯会让地面抖动。如果他踩在一辆汽车或者别的什么东西上面，其结果也可想而知。

游戏的手感相当棒，在你操作手柄使用这些动作时会感到非常的顺畅。游戏中还设置了不少富有挑战性的任务，以及非常富有创意的boss战。即使你对《绿巨人》的原著一无所知，《绿巨人：终极毁灭》也绝对是一个值得一玩的动作类游戏。

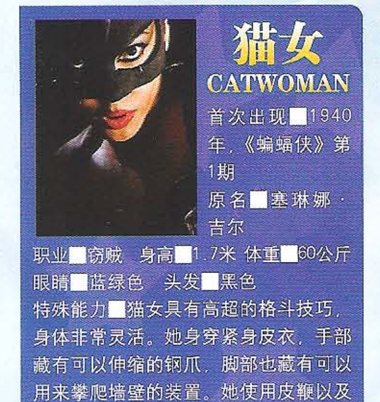
相关链接

比起其它漫画英雄，绿巨人既不帅也不酷，外表显得十分可怕，几乎可以称得上是一个怪物。但正是因为这个故事的悲剧性色彩，以及其中所隐含的“英雄与怪物只有一线之隔”的主题，使得《绿巨人》受到了读者们的喜爱。绿巨人虽然命运悲惨，但是他并没有轻易屈服，而是与之进行了抗争。同时他也勇敢地面对自己内心的各种矛盾和斗争，并且用自己的真诚赢得了真爱。绿巨人这个经典形象和其他众多漫画英雄一样，永远留在了人们心中。

2003年摄制的电影《绿巨人》由著名华裔导演李安执导。李安是影迷们非常熟悉的国际际导演之一，他所拍摄的《卧虎藏龙》、《断背山》等影片接连获得了奥斯卡奖项的肯定。他向来擅长展示人性冲突和人物内心矛盾，《绿巨人》尽管是一部娱乐性质较重的商业影片，但是其故事题材与李安的执导风格可谓相得益彰。影片最终取得了不错的票房成绩与口碑。

在SFC、SS等主机上都曾经出现过《绿巨人》的游戏，2003年在PS2、XBOX主机上也发售过同名游戏，不过反响都不大。

亦正亦邪的女飞贼，为保护弱者而战



猫女 CATWOMAN

首次出现■1940年，《蝙蝠侠》第1期

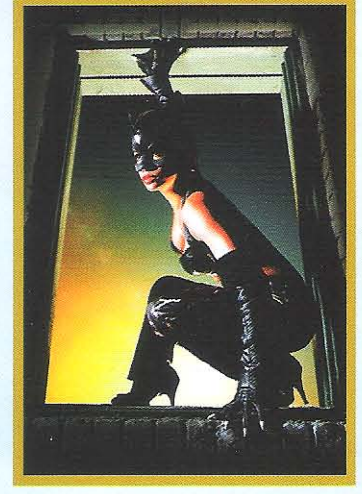
原名■塞琳娜·吉尔

职业■窃贼　身高■1.7米 体重■60公斤

眼睛■蓝绿色　头发■黑色

特殊能力■猫女具有高超的格斗技巧，身体非常灵活。她身穿紧身皮衣，手部藏有可以伸缩的钢爪，脚部也藏有可以用来攀爬墙壁的装置。她使用皮鞭以及"尾巴"作为武器。

塞琳娜·吉尔的童年非常不幸。她的父亲经常酗酒并且虐待她的母亲，后来她母亲便自杀了。而过了不久他的父亲也因为饮酒过度而一命呜呼。塞琳娜被送进了孤儿院，在这样的环境中长大的塞琳娜后来便成为了一个技艺高超的



窃贼。为了保护自己，塞琳娜学习了很多格斗技术。在机缘巧合之下她碰到了一些神秘的人物，其中一个启发了她的本能，让她领悟到以猫的方式作战的技巧。她特别制作了猫女的装束用来伪装自己，其中也藏有她用来战斗的各种道具。虽然以偷窃为生，但是她从来不杀人，而且偷窃的目标只是那些为富不仁的人，算得上一个侠盗。猫女生命的转折点是遇到了蝙蝠侠。最初双方抱有敌意，但是猫女逐渐被蝙蝠侠所感化，对蝙蝠侠产生了爱慕之情。后来，猫女也像蝙蝠侠一样走上了保护弱者的道路，成为哥谭城夜色中的又一个传奇。尤其是那些对妇女实施暴力的罪犯，都逃不过猫女的利爪。

游戏介绍

猫女

游戏原名：Catwoman

发行厂商：EA Games

游戏类型：动作冒险

发售日期：2004年7月20日

主机平台：PS2、XBOX

电影《猫女》所获得影评和票房都可以用惨不忍睹来形容，而其改编的游戏也好不到哪儿去。游戏中虽然也使用了电影主演哈莉·贝瑞以及莎朗·斯通的性感形象作为卖点，但是值得一提的"优点"也仅此而已。游戏的剧情在电影基础上又作了一些改动，显得更加枯燥。游戏试图模仿当时所流行的《波斯王子》等游戏，让玩家体验一下扮演猫女飞檐走壁的感觉，但是视角却极其恶劣，让人根本无法顺畅地进行游戏。游戏的手感也颇为低劣，更加上层出不穷的bug，简直是一部集各种缺点于一身的烂作。除非有强韧的精神和忍耐力，最好还是不要尝试这个游戏！

相关链接

猫女最初只是作为《蝙蝠侠》故事中的配角出现，但后来由于受到读者的欢迎，也拥有了自己的独立故事，其后《猫女》漫画也发行了单行本。她亦正亦邪的背景和紧身皮衣的性感装束得到了颇多读者（尤其是男性读者）的青睐，不过比起那些"大牌英雄"来毕竟人气还是要差了不少。

让《猫女》成为漫画迷和影迷话题中心的是2004年所拍摄的电影。在这部影片中制片方请来了当时刚刚获得奥斯卡金像奖影后桂冠的性感黑人女星哈莉·贝瑞担任女主角，好莱坞老牌美女莎朗·斯通则饰演反派角色。一时间哈莉·贝瑞身着猫女装束的剧照成为人们关注的焦点。然而这部影片本身却是彻头彻尾的失败，剧情不但对原著做出了较大改动，而且毫无新意。影片中的特技场面也乏善可陈，让人看起来恹恹欲睡。除了影片制作低劣之外，哈莉·贝瑞的表演更被影评家批评为"好像是在说服奥斯卡评委们把刚刚发给她的那尊小金人收回去"。贝瑞后来还获得了与奥斯卡金像奖对应、恶搞性质的最差影片"金酸莓"奖，可以说是沦为笑谈了。

■再生侠是最具个性的黑暗英雄，从诞生之初就受到众多读者的追捧。

游走于地狱与天堂边缘的黑暗英雄



再生侠 SPAWN

首次出现■1992年，《再生侠》第1期

原名■艾尔·西蒙斯

职业■特种部队成员(生前)、再生侠(死后)

身高■不祥　体重■不祥

眼睛■黑色　头发■无

特殊能力■再生侠是来自地狱的猎手，得到了魔王所赐予的强大力量。他背上所佩戴的披风可以变化成一把斧头作为他的武器，同时他身上所缠绕的铁链也可以用来攻击敌人。他还可以释放魔力，使用其他各种特技。

艾尔·西蒙斯原本是一个美军特种部队的精英，但是因为与上司之间产生了矛盾，在某次执行任务的时候被设计杀害。对于爱妻的思念以及对于仇人的憎恨使得他无法瞑目长眠于地下，他将灵魂卖给了恶魔，成为一个"再生侠"。魔王给他的任务是回到人间，夺走世间穷凶极恶之徒的生命，将他们的灵魂带到地狱，加入魔王军团。而当魔王组织起足够的力量之后，便会发动善恶决战，征服天堂、地狱、人间三界。魔王毁掉了西蒙斯的面容和记忆之后赐他再生以及巨大的力量，于是他带着一些残存的记忆碎片，带着无尽的哀思和怨念，从自己的坟墓中重生。此时，距离他死去的时候已经过去了五年。他想不起来自己的往事，只是凭借着本能在纽约的黑夜中猎杀各种恶徒、罪犯，这引起了民众的猜测和恐慌。在这个过程中，他不但要与天堂所派出的"天使猎手"对抗，也要时时注意自己来自于魔王的能量耗尽，更要面对自己心中善恶的冲突。

游戏介绍

再生侠：末日审判

游戏原名：Spawn: Armageddon

发行厂商：Namco

游戏类型：动作

发售日期：2003年11月21日

主机平台：PS2、XBOX、NGC

PS2版的《再生侠：末日审判》由老牌动作游戏厂商Namco制作，再加上其题材的吸引程度，在发售之前得到了很多玩家的关注。但是实际试玩之后大家却发现游戏的品质不尽如人意。虽然游戏的画面表现在PS2主机上属于上乘，而且片头动画也非常具有原作的感觉，但是游戏本身的手感却很难让动作游戏爱好者满意。本作试图在游戏中表现出再生侠强大的战斗力，战斗系统明显模仿了当时正红极一时的《恶魔猎人》，然而无论是在系统的严谨程度、操作的流畅度还是敌人的设置方面，都难忘《恶魔猎人》之项背。对于那些漫画的fans来说，游戏中采用了原创的剧情，具有一定的吸引力，但是剧情在游戏中的表现也不是很让人满意。此外在游戏中收集到隐藏要素之后可以打开一些关于漫画的海报、资料等等，也可能会让漫画迷们感兴趣。总的来说，《再生侠：末日审判》只是一个中等素质的游戏而已。

相关链接

创作出《再生侠》的是著名的漫画家托德·麦克法兰。他曾经在DC以及Marvel公司工作，主笔过《蝙蝠侠》、《蜘蛛侠》等作品。再生侠这个来自地狱的人物形象与之前的超级英雄有很大的区别，各种矛盾和波澜交织在再生侠的身上，极富个性的设定对于已经厌倦了完美英雄的读者们来说有着莫大的吸引力。《再生侠》在全球范围内共计售出了1亿3千万本以上，影响力足以和超人、蜘蛛侠分庭抗礼。1997年《再生侠》曾经被拍摄成电影，但是没有取得太大的反响。关于《再生侠》的游戏作品也不多，而且大都质量平平。



蜘蛛侠

SPIDER-MAN

首次出现■1962年,《Amazing Fan--tasy》杂志第27期

原名■皮特·本杰明·帕克

职业■自由摄影师　身高■1.78米

体重■76公斤　眼睛■褐色　头发■棕色

特殊能力■蜘蛛侠可以爬上几乎任何一种表面,具有超越常人数倍的力量(可以举起15吨以上的物体)以及大约15倍于普通人的灵敏程度。他可以从手腕部位射出坚韧的蜘蛛丝,有悬挂、飘荡、捆绑敌人、防御攻击以及其他更多的用途。他的视力、听力、触觉等感官系统也极为发达,可以避开绝大多数突发的危险。

皮特·帕克从小父母双亡，由姑父和姑妈抚养长大。皮特原本是一个普普通通、毫不起眼而且性格有些懦弱的年轻人，甚至不敢向自己喜欢的姑娘玛丽·珍表白。但是在一次意外事件中皮特获得了类似于蜘蛛的能力。首先他并没有意识到自己应该利用这个特殊能力去造福人类，而是用于给自己谋取私利，例如参加格斗比赛赢取奖金等等。有一次他遇见了一个劫匪，但并没有出手将他制服，而是放了他。不料之后这个劫匪便枪杀了他的姑父。在临终之前，姑父告诉皮特"能力越大，责任越大"的道理，皮特从此也下定了维护正义的决心。他穿上了特别制作的服装，以"蜘蛛侠"之名行侠仗义。

从学校毕业之后皮特成为一个自由摄影师，为《号角日报》工作。同时他也并没有忘记自己的责任,不断地挫败一个又一个野心家和罪犯的阴谋。他的努力换来了善良人们的热爱,人们将蜘蛛侠称为"好邻居",而皮特与玛丽后来也有情人终成眷属。

■《蜘蛛侠》曾经屡次被改编成动画片等作品，近两年来的同名系列电影掀起了一阵蜘蛛侠的热潮。

人们的好邻居，最为友善的正义化身

游戏介绍

蜘蛛侠2

游戏原名： Spider-man 2

发行厂商： Activision

游戏类型： 动作冒险

发售日期： 2004年6月28日

主机平台： PS2、XBOX

诚然，从画面表现上来看，游戏版的《蜘蛛侠2》与那部席卷全球的同名影片无法相提并论。游戏的画面较为粗糙，无论是场景还是角色都难以让玩家满意。游戏中的任务设置也有一些小问题，显得有些单调，而且某些支线任务太过琐碎，游戏的重玩度也不高。不过游戏最大的亮点就在于还原了电影中蜘蛛侠使用蜘蛛丝悬挂在空中并且自由来去的感觉。得益于游戏中所使用的特别物理引擎，玩家所操作的蜘蛛侠可以向空中放出蜘蛛丝，悬挂在高处的物体上之后利用惯性来四处飘荡。无论是前进、转弯，还是松开蛛丝向前跃起，其动作轨迹和力回馈都真实可信，原汁原味。角色的动作也比较流畅，随时会做出与电影中相仿的动作，对于影迷们有不小的吸引力。此外，游戏中设置的一些附加任务也很有挑战性，你必须掌握高超的驾驭蜘蛛丝飘荡技术，才能够顺利达成任务要求。可以这么说，在《蜘蛛侠2》游戏中，游戏的主线剧情反而成了次要的，在都市中自由飘荡的感觉才是你应该体验的东西！

相关链接

相比超人、蝙蝠侠等老牌英雄,60年代才问世的蜘蛛侠算得上一个小字辈。不过他的受欢迎程度比起前面二者也并不落在下风。虽然《蜘蛛侠》漫画中也有很多打斗的内容，但是比起其它一些英雄漫画来，《蜘蛛侠》的风格更为轻松诙谐，主人公也显得更加平易近人。正如漫画中所说的那样，蜘蛛侠是人们的"好邻居"，大家就像是生活在同一个家庭中。

近两年让蜘蛛侠风光无限的是由哥伦比亚影业公司拍摄的两部《蜘蛛侠》电影。2002年所上映的《蜘蛛侠》公映首日票房即达到3940万美元，3天便突破1亿票房，最终的总票房更高达8.2亿美元，打破了一连串的美国电影票房纪录。《蜘蛛侠2》再接再厉，首日票房达到4050万美元,最终票房成绩也达到9亿美元以上。

如此惊人票房成绩与影片的高素质是分不开的。《蜘蛛侠》系列电影被影评家称为"最好的漫画英雄题材影片"，剧中很好地表现了蜘蛛侠的内心世界，展示了英雄们人性化的一面。同时影片中也向观众表达了力量与责任的关系，称得上是非常有内涵的佳作。当然，演员的精湛表演和华丽的特技也为影片加分不少。《蜘蛛侠》电影的风行，使得它成为哥伦比亚影业公司的一块金字招牌，将在2007年上映的《蜘蛛侠3》早早地就引起了影迷们的关注。甚至连索尼公司的PS3所使用的logo字体也与《蜘蛛侠》电影的标题字体颇为相似（哥伦比亚影业公司是索尼公司的下属公司，因此蜘蛛侠也可以称得上是索尼的"自家人"）。



■蜘蛛侠的故事风格较为幽默轻松，体现了超级英雄在常人社会中生活的一些尴尬和幽默趣事。

《蜘蛛侠》相关的游戏数量也不少，从早期的FC等主机到现在的各个机种上都有作品推出。最近的一部作品是2005年9月所发售的《终极蜘蛛侠》，它根据漫画改编，无论是剧情还是使用动画渲染技术的画面表现都非常出色，让人很有漫画原著的感觉，但是在任务设置上还是有些单调，整体难度缺乏挑战，在玩家中得到的评价也不是很高。

融合在人类社会中的超级变异英雄



■X战警中有众多个性鲜明的角色，长期以来都受到读者们的喜爱。



X战警

X-MEN

首次出现■1963年，《X战警》第1期

原名■N/A

职业■N/A

身高■N/A　体重■N/A

眼睛■N/A　头发■N/A

特殊能力■X战警是由X博士所建立的一个变异人种组织。每个变异人都拥有一种常人所缺失的特殊能力，也就是Extra Ability。在英语中Extra的发音前半部分跟字母X相近，因此他们把自己称作“X战警”。X战警现在的成员包括金刚狼、暴风女、黑凤凰、电光眼等等。

在普通人的眼中，一些身负特别能力的人往往被看作是“异种”、“怪胎”。而很多由于体质变异而拥有了特殊能力的人也无法了解真正的自我，要么是埋没能力，默默无闻地渡过一生；要么是被周围的人所排斥而离群索居；甚至可能对自己产生恐惧而走上毁灭的道路。X博士是一个具有高瞻远见的变异人。为了让所有的变异人都可以学习正确使用自己能力的方法，更为了让他们可以与普通人融洽和平地共处，X博士建立了一所学校，收容所有的变异人。随着一些身负绝技的变异人的加入，“X战警”这个组织成立了。

X战警要面对的压力是来自各方面的。世俗的社会对他们产生误解，甚至不惜动用武力来消灭他们，而一些怀有野心的变异人则妄图使用自己的能力来统治全世界。无论哪一方的力量都威胁着善良的变异人种的存在。为了消除这些威胁，维护普通人类和变异人种社会的和平，X战警们与这些邪恶力量进行了不懈的斗争。当然，还有来自变异人内心的自我反思，对自己能力、对自己和宇宙关系的探索，等等。在这些压力下坚强地战斗着的X战警们，值得每一个人的尊敬。

游戏介绍

X战警3

游戏原名： X-Men: The Offical Game

发行厂商： Activision

游戏类型： 动作清版

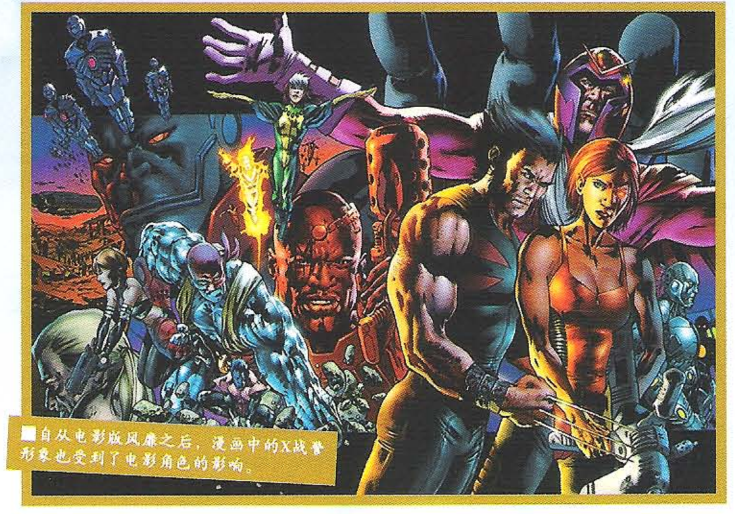
发售日期： 2006年5月16日

主机平台： PS2、NGC、XBOX、XBOX360

配合《X战警》系列电影第三集上市的游戏版《X战警3》在副标题中特意点明了“The Offical Game”，也就是“官方认证版”，毫无疑问是要树立自己正牌正宗的地位。游戏的剧情围绕金刚狼、夜行者、冰侠三个角色展开，玩家在游戏过程中可以操作能力各不相同的这三个人解开谜题、打倒敌人。故事主线在电影剧情的基础上有一定程度的改编，不过总体看起来游戏的剧情较为平淡，缺乏吸引力。游戏中的过场动画也都平淡无味，不像电影那样引人入胜，不能不说是一个不小的遗憾。

游戏的亮点之一在于画面表现。游戏中采用了电影角色的授权形象，而且角色形象也显得比较细腻。即使是在机能较低的PS2主机上，游戏的画面素质也达到了比较令人满意的水平。同电影中一样，游戏里也有不少特技场面，火光、爆炸等特殊视觉效果也颇为不俗，看得出来制作者在这方面下了不少功夫。

但是在游戏性方面，本作则有所缺陷。作为一个动作清版过关类别的游戏，主要的内容就是不断地击倒敌人。游戏的手感尚可，但是在系统设计上则显得很不成熟。虽然可以使用的三个角色的性能有所差异，但是都缺乏有个性的连续技。在游戏中你所要做的基本上就是不停地按一个攻击键，而不是像其它一些优秀的动作游戏一样，可以通过按键组合和节奏变化来生成各种丰富的连续打击技巧。刚上手的时候也许会觉得比较爽快，但是游戏的时间稍长就会觉得十分枯燥，缺乏耐玩度。当然，可以认为是制作厂商将本游戏的受众定位于一些对游戏本身不是那么热衷的影迷，因此游戏内容制作得尽量简单容易上手。不过作为一款游戏，毕竟应该给玩家一些多变的乐趣。



■自从电影版风靡之后，漫画中的X战警形象也受到了电影角色的影响。

此外，本作中也存在着很多美版游戏的通病：前期过于简单，而后期的游戏难度则毫无道理地忽然飙升。后期的很多Boss会使用一些非常无赖的招式，让人无所适从。最后就是游戏中还存在着一些Bug，有赶工的痕迹。当然了，对于这款游戏大家还是不要用过高的标准来要求比较好。

相关链接

《X战警》是50年代末、60年代初那一阵“团队英雄热潮”中的代表作品之一。在《X战警》的故事中，身负超人能力的超级英雄不再是形单影只，而是数量众多。他们生活在世界的每一个角落，有可能你身边最熟悉的邻居甚至你的亲人就是他们其中之一！他们甚至构成了一个具有独立性但同时又与普通人类社会息息相关的群体社会，这无疑为故事增添了不少的刺激感。在《X战警》的故事中，关于普通人和变异人如何和平相处的问题也是探讨的主题之一，这为剧情增加了一份厚重感以及较为深刻的内涵。

在X战警中，人气最高的应该是“金刚狼”这个角色。其实他并非X战警最初的成员，而是一个“外来户”。他第一次出现是在1971年的《绿巨人》漫画中，但由于其能力设定非常富有吸引力（钢筋铁骨，有可以伸缩的钢爪，具有极强的伤害自动恢复能力等等），而受到了很多狂热读者的喜爱，于是便拥有了自己独立的故事以及漫画单行本，加入X战警之后更是“喧宾夺主”，而出版社方面也意识到这个角色身上所蕴涵的商机而刻意栽培，使得他现在俨然成为了X战警的形象代表。而在电影版《X战警》中由休·杰克曼所扮演的金刚狼形象也得到了影迷和漫画迷的广泛认可，成为很多人心目中的偶像。

这两年《X战警》被好莱坞拍摄成为系列影片，由著名影星休·杰克曼、哈莉·贝瑞等人主演，并且加上最绚丽的特技效果，掀起了一阵X战警狂潮，更加让这部作品大红大紫起来。而关于X战警的游戏也是厂商的挚爱，在各个主机平台上都有大量X战警题材的作品推出，其中既有直接改编自漫画，也有脱胎于电影。虽然质量良莠不齐，但其中也出现过一些佳作。同时X战警们也是各种“乱斗”类游戏的常客，例如街机上的《X战警对街霸》就是其中较为有名的作品。



四位一体、亲如一家的超能力者



神奇四侠
FANTASTIC FOUR

首次出现■1961年，《神奇四侠》第1期

原名■N/A

职业■N/A

身高■N/A　体重■N/A

眼睛■N/A　头发■N/A

特殊能力■神奇四侠的四个成员原本都是普通人，并不拥有特殊的能力。但是在一次太空旅行的时候受到了异常辐射而拥有了变异能力：理德·理查德斯成为了"神奇先生"，身体的任意一个部分都可以自由延伸；苏珊·理查德斯变成了"隐形女士"，不但可以隐形，还能使用心灵念力制造能量罩壁；乔纳森·斯宾赛则是"火人"，可以全身变为一团火焰；而"怪物"本杰明·格里姆则可以将身体化作岩石一般的结构，刀枪不入，力大无穷。

《神奇四侠》是诞生在美国漫画"白银时代"的作品，而四个角色的创意其实可以说是来自于早期"黄金时代"的著名漫画作品中的一些著名角色。"神奇先生"可以伸缩的身体让人想到"塑料人"（Plastic-Man），"隐身女士"则来自于"隐身人斯嘉丽"（Invisible Scarlet）。"火人"显然脱胎于"烈火人"（The Human Torch）。而"怪物"那钢铁般的身躯则可以在很多早期的漫画作品中见到类似的角色。将这些经典的形象组合起来成为一个团体，也就无怪乎《神奇四侠》一经问世就受到众多忠实漫画读者们的追捧了。

游戏介绍

神奇四侠

游戏原名： Fantastic Four

发行厂商： Activision

游戏类型： 动作清版

发售日期： 2005年5月27日

主机平台： PS2、NGC、XBOX

在游戏版《神奇四侠》中，玩家需要操作四个主角来与敌人作战——不要以为这是指"分别"操作他们四个人，而是"同时"！在游戏中有不少场战斗四个人会同时登场，当玩家控制其中之一时，另外三个就暂时交由电脑AI来操纵，而玩家也可以随时通过简单的按键在这四个角色之间自由切换。例如你可以先选择"隐形女侠"放出一道能量障壁来阻挡敌人的进攻，然后马上切换到"火人"躲在障壁之后并且使用火球对敌人发动反击。在这样的战斗中，想必玩家能够切身体验到"合力同心，其利断金"的道理，呵呵。尤其是当玩家操作"怪物"抓住敌人的时候，还可以跟其它角色发动威力强大的合力技，瞬间给敌人以重创，很好地表现了原著中的主题。而游戏中有不少谜题机关也要灵活使用四人不同的能力，互相合作才能顺利通过各种障碍。

■神奇四侠各自具有独特的超能力，构成了一个战无不胜的英雄团队。

除此之外，游戏中每个角色也都有自己独特的战斗技巧，还能通过升级来获得新的技能或者将原有的技能加强。但可惜的是，游戏在手感和判定方面存在着不小的问题，打击敌人的时候常常会产生一些莫名其妙的状况。其它的缺点还包括粗糙的画面、过短的故事流程等等。总的说来，《神奇四侠》游戏版的素质与它原著漫画的名气难以相称。

相关链接

《神奇四侠》是Marvel公司第一个具有影响力的英雄团队作品，它不但吸取了自"黄金年代"以来很多经典漫画的成功经验，同时其中也包含了众多的创新要素。与之前的"美国正义联盟"等一些英雄团队不同，神奇四侠的四个成员没有不可告人的神秘身份，也没有什么奇装异服。他们就像是一个家庭一样，他们有正常人的生活，彼此之间经常有不同的意见，还经常会因为一些鸡毛蒜皮的小事而吵嘴。当然，每当危机出现的时候，四个人就会团结起来共同作战。这样的设定具有浓烈的生活气息，在60年代漫画英雄们还普遍都没有摆脱"神秘"、"超越凡人之上"等俗套的时候，这种设定显得颇为清新。《神奇四侠》从此也成为了Marvel公司的招牌作品之一。

不过，也许是游戏厂商没有意识到《神奇四侠》的魅力，也许是这个题材改编的难度较大，根据这部漫画所改编的游戏作品一直没有出现，直到2005年它被拍摄成电影，登上了大银幕。尽管对于影片人们褒贬不一，但是由好莱坞新一代性感女星杰茜卡·阿尔芭等人主演的这部作品还是吸引了足够的眼球。于是，由电影改编的游戏作品也应运而生。

漫画英雄集体登场，掀起火爆游戏飓风

在美式漫画的创作中，存在"Spin-off"和"Cross over"两个术语。在某些作品中，有的人物原本只是配角，在剧情中处于次要地位，但是由于受到读者的欢迎，因而出版商会以他（她）为主角独立编写新的故事，这就叫做Spin-off。最典型的例子莫过于金刚狼、猫女、伊莱娅（Elecktra，她是《超胆侠》中超胆侠的女友）等等。有时候，以Spin-off方式创作出来的新作甚至会超越原作的人气。而Cross over则是将几部原本不相干的作品中的人物集合，上演一场"关公战秦琼"的好戏。此类作品比较著名的有《超人与蝙蝠侠》等，而很多团队题材的作品也都是以Cross over的方式创作，如DC COMICS旗下的"美国正义联盟"中包括了超人、蝙蝠侠、闪电侠、神奇女侠等众多老牌著名角色，而Marvel漫画公司的"复仇者"这个团队中也有美国上尉、蜘蛛侠、绿巨人等明星。

Spin-off在漫画题材所改编的游戏当中不算常见，但Cross over则是屡见不鲜。利用Cross over，可以联合多个著名作品中的人气角色，进一步提升游戏的吸引力，拓展玩家的范围。由著名动作游戏厂商Capcom所制作的《漫画英雄对Capcom》就集结了Marvel漫画公司的一干经典角色以及Capcom本社的《街头霸王》、《恶魔战士》等名作中的格斗家，可谓是人气爆棚。再加上游戏本身不俗的品质，堪称格斗游戏中的一款经典作品，一直被很多玩家所津津乐道。其它的例子还有最近已经推出的《超级漫画英雄》，其中也涵盖了Marvel公司几乎所有的著名角色，以角色扮演游戏的形式来让大家体验漫画英雄的感觉。

当然，对于这些Cross over类型作品来说，也存在着一个不可避免的缺陷，那就是平衡性问题。各路漫画英雄的背景设定相差甚远，拥有的能力也有天壤之别。就拿超人和蝙蝠侠来说，一个是外星来客，一个是肉体凡胎，如果真的要仔细比较的话，恐怕1000个蝙蝠侠也不够超人打。因此，这种类型的游戏一般都采用比较轻松的"乱斗"方式，而不会太过追求严谨性。当然，游戏厂商的处理手法也是非常重要的，优秀的游戏制作者可以在作品中做到自圆其说，而不会让玩家感觉荒诞不经。总之，在游戏界，漫画英雄题材所改编的作品以其独特的魅力吸引着数量不在少数的玩家，创造着巨大的商业利润，相信今后我们还会看到更多此类游戏。



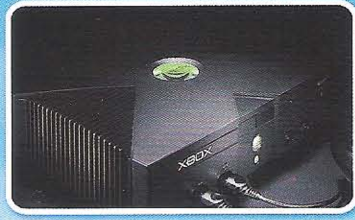
■来自老牌漫画出版公司DC COMICS的经典形象，包括超人、蝙蝠侠等。

■MARVEL漫画公司的"内战"漫画，各路超级英雄在这里集结。

一代辉煌之后
评新旧平台交替












正如宝剑是剑客生命中不可或缺的一部分，作为闯关族的我们，也少不了拥有自己的宝剑——游戏主机。不同的是，剑客的宝剑会追随其一生，而一台游戏机却注定只能成为闯关族生命中的一段经历。人在江湖，身不由己，你是否已经选好了属于自己的那把宝剑？

的下一轮精彩
阶段的期待大作

GAME OVER→RESTART

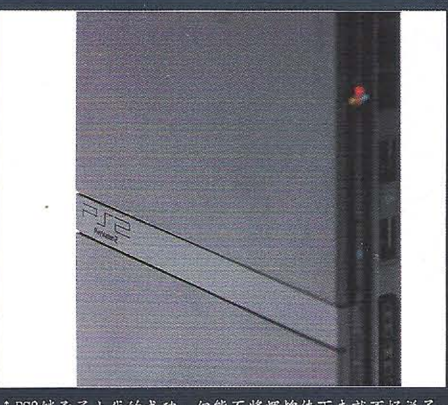
遥想五年之前，PS2、Xbox、NGC相继被我们称为“次世代主机”，而PS、土星、DC这些平台则慢慢成为了被玩家所淡忘的历史。而今，又一个辉煌的时代过去了，下面将被我们称为“次世代主机”的将是Xbox360、PS3以及Wii。新旧交替在游戏领域里周而复始，永无停歇。新的生命固然很具吸引，然而将逝的辉煌也值得记取。PS2、Xbox、NGC、GBA……这些陪伴了我们许久的游戏伙伴已经将要退下历史舞台，这些主机当中，有的已经被人淡忘，有的还有些许辉煌。此刻，新的时代还没有完全到来，而旧的时代也迟迟不肯彻底离去。我们所能够做的，就是珍惜眼前同时展望将来……

就眼前来说，Xbox、NGC已经走入末期，几乎没有什么好游戏发售了，而PS2上虽然未发售的大作明显减少，但由于以往的优秀作品数量众多，因此在今后较长的一段时间里依然还是家用机的主力角色。Xbox360发售已有半年的时间，可是软件依然未见起色，价格方面也未显优势。至于还未发售的PS3和Wii，则于我们来说更是要不可及。再看看掌机，虽然GBM和GBASP加亮版相继推出，但GBA时代明显已经过去了，仅有的几个未发售大作，也不见具体发售时间，NDS和PSP现在则是绝对的主流。

眼看暑期已经到来了，很多人可能会选择在这段时间购入主机。那些购机的注意事项我们实在是不想再多费笔墨了，相信大家应该都是行家。我们这次所要为大家提供的帮助就是软件部分。一台主机究竟值不值得买，当然要看那上面的游戏好不好玩，而且要看后续还有没有好游戏值得你购买。基于这个想法，我们把目前能够买到的主机做了一次大汇总，同时也包括了今年内将要发售的主机，目的是让大家了解清楚究竟哪款主机上的游戏适合自己，然后分配自己的游戏投资，过一个轻松愉快的暑假。最后祝大家玩得开心！

PS2 燃烧不尽的辉煌

在即将退出历史舞台的三大家用主机中，PS2是发售最早、销量最大并且软件阵容最强大的一部。而且其寿命也将会是最长的，起码在次世代还没有完全来临之前，它依旧是王者。



↑PS2继承了上代的成功，但能否将辉煌传下去就不好说了。

要说PS2即将退出历史舞台，大家从感情上可能都一时无法接受，因为到现在为止，PS2依然是家用机的主力角色。作为在全球已经普及了超过1亿台的主机来说，众多的玩家群以及海量的游戏大作，使得PS2就算是到了末期依然是热力不减。PS3公布已经有一年多了，前不久的E3上更是连价格和发售日都公布了出来，可是有多少人真的认为PS3时代已经到了呢？599美元对于老外来说也许不算太大的负担，但我们中国玩家就不是那么轻松能够应付了。所以在以后的较长一段时间里，PS2还是会稳坐在家用机领域的头把交椅上。

我们再来看看PS2的新作发售表，那阵势有哪台主机能比得了？什么《战神2》、《圣剑传说4》、《战国BASARA2》、《北欧战神传2》等等……PS2上可玩的东西还真是不少。而且PS2上以前的大作数不胜数，如果你以前没有都玩完的话，想要重温一遍也是要花很长时间的！暑期已经到了，想要在这段时间购买主机的玩家除了会购买时下流行的一些掌机外，应该还会是以PS2为主吧，而Xbox360虽然是个画面精良的次世代主机，然而迄今为止还是没有多少让人兴奋的大作出现。真的如先前久多良木健所说的那样，光凭PS2就可以战胜Xbox360。当然这也只是限于目前的状况，其后的发展谁也不好说。PS2的辉煌想要消退的话只有等PS3真正推出，并且软件数量增多、价格也稍微降低之后了。

战神2 PS2后期的动作类兴奋剂，索尼为自己准备的终极杀手锏！

之前，各大游戏新闻网站纷纷透露了去年SCEA最成功大作《战神》的续作开发情况，而我们也连续几期用大篇幅来报道了这款游戏的一些情况，并且引起了广大玩家的关注。作为同平台上的续作，《战神2》无疑是目前PS2上最值得期待的动作游戏了。今年的E3展上，这款游戏竟然提供了试玩，除了画面、手感、场景和人物的设计依然延续了前作的风格外，其他方面都有不同程度的提高。

我们首先来看看新作的故事背景。在上一作中Kratos杀死了战神阿瑞斯，成为了新的战神，既然成为了神，那么以后应该就不会遇到什么敌人了吧？上一代的结尾似乎没有为续作留下发挥的空间。但是SCEA可有自己的办法，既然没有妖魔鬼怪能对付Kratos，那么这个任务就交给神来完成吧。自从Kratos当上新的战神后，一些神对一个人类登上神的宝座非常不满，便联合起来对付Kratos，结果使Kratos失去了神位。Kratos意识到他的一切都是由命运三女神编制的，要夺回神位，必须直接向连宙斯都能命令的命运三女神报复。为此，他必须到位于世界尽头的命运神殿去……

听了这个故事，你是不是会很兴奋呢？神界会是什么样子呢？前一代的人间已经非常宏大了。而且接下来要面对的敌人也是更加威严的神！这个游戏的故事设定就已经为将来的销量助力不少了。

说完故事，我们最关心的当然还是游戏的细节，包括其中的战斗系统和动作要素。与前作基本相同的是，Kratos的主要武器仍然是缠在手上的链刃。只不过战斗系统变得更加自由流畅，玩家能随意将任何招数组合起来。而武器切换也变得像《恶魔猎人3》一样，只需一个键来完成，完全不会打破战斗的流畅度，链刃与剑可以即时切换而组成不同的连击。魔法这次也完全融入在连击中，不像前作一样单独使用。魔法一共有3个等级，每一级的攻击方式与作用都不一样。比如冰系的第一级是类似霰弹枪的攻击效果，而第二级则是在Kratos身边形成保护球；而风系的第一级是类似投掷标枪，二级则是形成旋风把敌人卷上天，第三级威力更加惊人，干脆形成龙卷风将敌人撕裂。


↑本作的场景比上代要更充满奇幻色彩。

前作的动作搞经比较丰富，但又不是非常复杂。本作在动作要素方面与前作也基本一样，只是把前作没采用到的链刃回荡加进去了，并且这个动作并不只是用来移动而已，一样可以融入到战斗里面。还有伊卡路斯的翅膀也成为了新的能力，不过这个翅膀不能让你飞起来，是让你滑翔几秒种，毕竟伊卡路斯的翅膀是蜡粘起来的，主要是与链刃回荡配合使用。

至于游戏中的敌人角色，有些在1代作品中登场的敌人将会再次出现，比如独眼巨人、不死战士等。但大部分将会是全新的敌方角色。举个例子，就是前面提到的能够控制巨人的小妖怪，它们配备双斧，单个小妖怪很好搞定，但小妖的特性是骑乘，像三头犬、独眼巨人等都可成为它们的坐骑。一旦小妖怪骑上去，战斗就会变得很麻烦，不但大怪物的攻击准确度会上升，而且你在攻击大怪物时小妖怪又可以骚扰你，所以此时战斗的优先目标就是干掉小妖怪，或将已经骑乘的小妖怪弄下来。目前我们知道的boss只有两个，一个是伊卡路斯，他的翅膀可不是白给你的，了解伊卡路斯故事的玩家会猜到这场战斗将会发生在离太阳很近的地方。另外提到的boss是Euryale，美杜沙的姐妹。与1代里的蛇发女妖不同，Euryale的身体浮肿，食欲旺盛。由于本作中的敌人大多与神话故事有关，熟悉希腊神话的朋友们可以期待在《战神2》中看到很多神话中才有的怪物了。

战国BASARA2 战国名将的混战令PS2末期也显得热闹非常！


↑上一代的失败很有可能促成这一作的极大成功！

本作目前是预计在7月27日上市，之前CAPCOM已经公布了不少敌我双方的武将角色以及新系统的介绍。继前段时间我们介绍了前田庆次、伊达政宗、真田幸村、长曾我部元亲、毛利元就、丰臣秀吉、竹中半兵卫、织田信长与浓姬后，这次CAPCOM又公开了4名我方武将，以及3位敌方武将。

我方4名角色包括前田利家、松、虚构的萨比与斋，这些角色都是前作《战国BASARA》曾经出现过的，并以新造型再次出现；敌方的武将则有片仓小十郎、风魔小太郎、北条氏政，片仓小十郎是伊达政宗的心腹，抱着必死的觉悟为伊达阵营效力，武器为一般的刀；风魔小太郎是北条氏政所雇用的佣兵，出生地、年龄、本名都是个谜，使用的武器为十字手里剑；身为北条家当家的北条氏政，为了维护北条家历代所搭建的荣耀，雇用不少佣兵为自家作战，他所使用的武器为北条荣光枪。

在《战国BASARA》系列当中，不可少的便是能扭转战局的"婆娑罗技"，这是每个角色特有的必杀技，可给予大规模敌人大量伤害值。除此之外，本作追加了"战极drive"与"婆娑罗fever"两种新系统，前者是当玩家杀敌数达到100后，可启动战极系统，大幅提高角色的攻击力、防御力与速度；至于婆娑罗fever系统，是当连击达到100时，每砍杀一名敌人便会获得金币一枚，连击数到200、300时，金币数也会变成2、3倍。

另外，在武器系统之外，《战国BASARA 2》还追加了防具系统，若能获得高等级的装备品，可大幅强化角色的防御力，同时在外观上也会有变化，增加玩家的收集乐趣。

圣剑传说4 十年磨一剑！史·艾在PS2上打造最后的圣剑传说！

《圣剑传说》是 SQUARE 所推出的动作角色扮演游戏系列作品，之前曾于GB、SFC、PS与GBA等平台上推出，具备童话般独特的世界观与灵活的动作战斗系统，因而受到许多玩家的欢迎。本次预定于 PS2 上推出的《圣剑传说4》是自1995年9月SFC的《圣剑传说3》推出以来，相隔10年之后，再度复出的正统续作。


↑该作的画面风格一如既往，以清新为主。

PS2版《圣剑传说4》的类型变更为动作冒险，并首次采用全3D的方式来呈现画面。游戏的背景为沙、水、绿、火、冰五大国并立的法·戴尔大陆，以及漂浮于海之彼端的美丽岛屿伊尔岬，岛上矗立着被视为生命之源的玛纳之树，大陆上的居民将伊尔岬岛视为有圣兽守护的禁地，而不敢轻易涉足。玩家将扮演伊尔岬岛树之村的16岁少年艾迪以及青梅竹马的大树之巫女莉琪亚，体验交织着圣剑、玛纳女神、精灵、人类与世界，以及绝望与失望的故事。

游戏由参与全系列作制作的石井浩一担任制作总指挥，加藤正人编写剧本，池田奈绪担任人物设定，音乐则由伊藤贤治作曲。其制作班底的实力使这款作品绝对是PS2后期不容错过的佳作。

Xbox

为什么说Xbox是带着遗憾离开的？原因很简单，因为在它活跃的时代中，微软原本的目的基本没有达到。而它的退出却是那么迅速……

带着遗憾离开

如果Xbox上的好游戏能有PS2数量的一半，那么Xbox的退出也不会显得那么淡然。现在Xbox360发售已经半年了，而Xbox上的游戏也基本没了什么可以期待的，就连原先要全平台至霸的《星际争霸 幽灵》最终也宣布取消了开发计划。现在Xbox上还没有发售的作品中也就剩下《分裂细胞 双重间谍》还值得玩一下了，而且这个作品也不是专为Xbox制作的。

PS2剩下的游戏也不多，但是因为之前有太多好的作品可以重温，所以在这个暑假依然有很高的购买价值。Xbox上虽然没有那么多，但那上面的好游戏起码也够玩一个暑假了，就算是收藏价值，也是有的。像《死或生3》、《HALO》、《HALO2》、《忍者外传》、《死或生沙滩排球》、《寓言》等等，如果这些游戏你没有玩过的话那就太遗憾了。另外像那些涵盖全平台的游戏，假如你希望玩到画面质量最高的版本，那么Xbox版也是必然的选择。



现在Xbox已经明显表现出退出市场的趋势了，回想当初微软信誓旦旦地要进军游戏市场，而在经历了近5年后，Xbox还是带着遗憾离开了。360还有机会，但它的诞生目前只是加速了Xbox的灭亡。

分裂细胞 双重间谍 对不起，我是卧底！

《分裂细胞 双重间谍(Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent)》将在2006年秋季发售Xbox 360、Xbox、PS2、NGC和PC版。由于双重间谍概念的引入，给游戏体验加入了更多令人兴奋的要素，它将是一次对间谍潜入类游戏的革命性变革。

Ubisoft将双重间谍作为分裂细胞的副标题，无疑是想扩展角色的深度。玩家将完全沉浸在游戏制作人所开拓的分裂细胞的新领域当中。从《分裂细胞 双重间谍》的新方向可以看出，Ubi已经完全改进了它们最畅销的间谍题材游戏，革命性的双重间谍概念使得玩家比以前更能沉浸在国际间谍的世界中，通过更深度的描绘使玩家感受到更深刻的游戏体验。《分裂细胞 双重间谍》将会将每个平台的机能发挥到极限。这款游戏是由加拿大蒙特利尔、中国上海、法国安纳西的开发小组合作开发这个全平台游戏。《分裂细胞 双重间谍》将会有极其出色的画面、流畅的操作、更好的人工智能和开放的场景设计。每个平台的特别内容都会带来独特的游戏体验。

本作的任务遍及全世界，包括亚洲、非洲和美国等多样的环境，Fisher不仅要潜水，还要徒步跋涉穿过沙漠，在烟雾中潜行和跳伞。而武器装备也更加丰富，除了国家安全局提供的装备还可以使用从黑市上购买到更为强力的武器装备。

Sam Fisher这次面对的敌人不再像以前，他必须阻止他们的恐怖袭击，必须渗透入恐怖分子集团，并从内部摧毁它，你必须权衡你每个行动所带来的后果。作为一个双重间谍，玩家不仅仅要完成国家安全局的任务，也必须配合隐藏在美国恐怖分子的要求，如果他杀了很多恐怖组织的成员，他将被暴露。如果迟疑拖得时间太长，就会造成上百万居民的死亡。

这次的游戏有点像是玩家在扮演一个“卧底”，暗杀要素不再是玩家进行游戏的重点，努力扮演好自己“恐怖分子”的角色，并巧妙地破坏敌人的阴谋成为了新的主题。这样的变革让游戏的可玩性大大提高，不再是每一代都重复近乎同样的游戏过程。Xbox版算是仅次于360版的一个版本了，虽然不是独占，但也是比较值得一玩了。



↑本次的主人公在外形上有很大的改变，很像反派。

赛尔达传说 黎明公主 让我们期待了无数个黎明的林克！

这款游戏公布的时间确实太久了，以至于再多做介绍似乎没有什么意义。而且这个游戏已经公布将推出Wii版，弄得好像NGC版就像一个不完全的初级版本。本作对于喜欢传统一些的玩家来说，NGC版是必然不能错过的好作品。

大家都知道，本作的游戏画面表现方式与前作《赛尔达传说 风之韵》的卡通风格不同，其呈现出了另一种介于写实与幻想之间的独特风格。游戏中呈现了庞大的奇幻史诗场景，主角林克将由一个普通的牧童逐渐成长为手持刀剑与诸多怪物战斗的英勇剑客。其中的过程并非平淡无奇，也有些曲折离奇的小插曲为之增色。如林克因不明原因化身成狼，并且遭到囚禁，后来被神秘的生物米德纳所救，一同抵抗入侵海拉尔的黑暗势力等。



这个游戏继承了《时之笛》、《风之韵》的3D战斗系统，并加入了前所未见的骑乘战斗系统，骑马不再只是林克用来快速移动的方式，更是战斗方式之一。之外包括解谜与迷宫闯关等传统游戏要素，也都有更多的变化。本作的一再延期使得很多系列的fans都望眼欲穿了，相信这么久的等待之后，本作也一定会呈现出非常优秀的内容吧。

星之卡比 在掌机上叱咤风云的卡比，却在家用机上迟迟不肯露面。

星之卡比系列现在在掌机上的影响明显要高过家用机，这个NGC上还没有确切定名的《星之卡比》，自从在2005年E3展上公布以来就一直没有什么消息了。现在看着它依然在发售表当中，而且发售时间未定，真不知道任天堂想要拖到什么时候。

依照原来所公布的消息，这款作品基本上还是延续了传统的路线，游戏类型就是动作过关，卡比依然要靠着自己吸收复制敌人本领的能力来突破一个个障碍。游戏的画面风格依然走清新可爱的路线，敌人的设计也都非常逗趣，整个过程轻松流畅。

《星之卡比》系列在任天堂所有的游戏当中处于中游水平，其玩家群基本上属于偏低龄的儿童。因此，家用机版的系列作品并不是非常受欢迎，往往在掌机上更能受到关注。这次的家用机版与掌机版相比，除了画面和流程长度外也没有太多的亮点，估计要是玩家们确实不想玩那些大作时，用来消遣一下应该不错。

NGC

大家对NGC的感觉似乎有点“爱也不是，恨也不是”。因为虽然它上面有很多好游戏，但同时又有太多的好游戏缺席。是任天堂的固执使这个本应该成功的主机早早退场。

革命之前的铺路石

Wii现在的支持度是越来越高了，而作为前一代主机，NGC几乎没有什么作为。而按照任天堂自己的说法，NGC是没有后继机种的，它只能算是传统游戏时代的一个结束，Wii的游戏革命可以说是建立在NGC的失败上面的。回想NGC上的好游戏，独占的第三方软件中也就数CAPCOM的“生化危机”系列质量还算过硬，其他的好游戏就是任天堂自社开发的作品了。缺乏第三方的游戏软件支持，NGC这几年是举步维艰，而它的失败并不是毫无回报，Wii现在所走的路其实就是NGC的失败总结，正所谓塞翁失马，焉知非福，也就是这个道理了。

PS2的主流地位现在还无法撼动，Xbox的处境又比较尴尬，NGC相比较而言则还有一定的购买价值。过去的那些独占经典也就不必多说了，之后将要发售的游戏当中，像《赛尔达传说 黎明公主》、《星之卡比》、《大金刚赛车》等也都是值得大家期待的作品。另外像过去的《马里奥聚会7》等轻松的全家娱乐的作品也是只有在NGC上才能找到的。也许现在购买NGC没有太多的价值了，因为Wii可以完全模拟，不过与其等到年底，不如在这个暑假里先好好玩一下，也是个不错的主意。



GBA 大众路线的永恒经典

这是任天堂的掌机系列进入彩色时代的里程碑，众多经典的游戏、并不华丽但平易近人的外形、以及我国玩家能够负担得起的定价，使其成为了一款经典的优秀掌机。



↑神游公司曾经先后推出过不少有中国特色的限定版SP。

新一代的掌机NDS和PSP已经正式发售了一年半的时间了，不论是追求创意乐趣的双屏触摸掌机NDS还是性能强大的多媒体掌机PSP，都给许多玩家们带来了全新的掌机感受。尽管如今GBA发售表上可期待的作品已经没有多少了，不过对大部分的我国玩家而言，GBA仍然有着相当大的诱惑。毕竟GBA有着明显的价格优势，再加上之前有大量的经典作品，即使现在购买，对还没玩过这些游戏的玩家而言，性价比还是相当之高的。

就目前市面上的现状而言，想要购买GBA的玩家应该优先考虑购买神游公司的小神游GBASP。首先，目前市面上的水货GBA早已没有了全新机，确切的说应该是两年前就基本上是以翻新机为主了，虽然小神游也有发售行货版的GBA，不过发行量并不大，而且GBA由于屏幕本身的原因，在光线暗淡的地方玩起来比较不方便，因此还是建议购买GBASP。其次，现在游戏店中大多有神游公司发售的加亮版GBASP，其在价格上比GBA贵不了多少，属于大部分我国玩家可以接受的范围，GBASP本身小巧精致的外形加上加亮版优秀的画面表现能力确实还是比较吸引人的。另外，可能的话，想要购买GBASP的玩家朋友应该尽量买小神游的行货机器，一样的价格，质量和售后服务上也有了保障，何乐而不为呢？

入手GBASP之后就得考虑一下游戏软件和周边支持的问题了。考虑到购买GBASP的玩家应该在经济上都不宽裕，所以这里就不介绍太多花哨的东西了。个人认为，最好能给GBASP配一个专门的袋子，如果平常没有袋子保护，随身携带的时候难免不会出现磕磕碰碰的情况，这时就有可能发生掉色的现象了，大大的影响了主机美观。游戏方面，可能的话还是请尽量支持正版，据编者所知，目前小神游的正版GBA游戏价格上还是比较便宜的。想玩烧录卡的话自然是一个非常不错的选择，不过在一次性投入方面要求就会比较高了，手头拮据的朋友不必选择功能太花哨的烧录卡，一些比较廉价的烧录卡虽然兼容性上会稍微差点，但也不失为特定情况下的备选对象，大家可根据自己的经济情况进行选择。

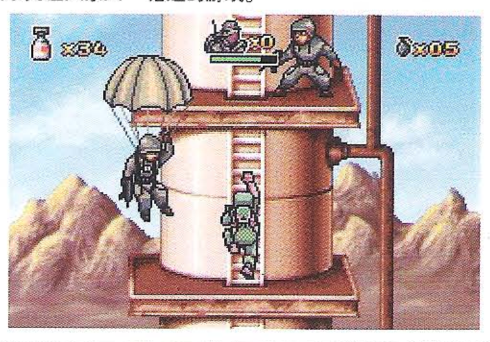
合金弹头系列 街机厅中最为经典的动作射击游戏全线登陆掌机

合金弹头系列在我国一直有着极高的人气，这款最早在街机上登场的作品，曾经一度风靡我国街机厅，关于合金弹头最高分打法的研究也是当年的"街机一族"们苦心钻研的项目。曾经给我们带来许多乐趣的合金弹头系列无愧是非常经典的动作射击游戏，SNK PLAYMORE预计将会在GBA上推出1－4代的系列作品，虽然在我们看来这样做很明显有炒冷饭骗钱的嫌疑，但是相信只要是喜欢这类游戏的玩家们，应该都不会拒绝在掌机上重温当年的旧梦吧。

各代合金弹头作品之间其实差异还是比较明显的，但如果强行要将各代强行分出优劣的话则非常困难，因为它们之间并没有太多的可比性。以反差最大的3代和4代而言：3代的是海陆空场面壮观,敌人五花八门丰富多姿；4代场景接近我们身边实物,敌人更多是人和坦克机器装备等也很接近现实的东西，风格上对比还是比较明显的。但系列最经典的要素仍然还是一摸一样的，那么到底是什么原因使得合金弹头系列让大家兴趣盎然、相见恨晚呢？那就是游戏中的避弹技巧和攻击技巧。避弹时要多强的跳闪技巧，我们攻击对方时有什么手法可供选择、不同手法会有什么不同的效果、如何掌握最佳时机和攻击手段、如何才能打出更高的分数、如何发掘出那些隐藏的要素……这些就是本系列的乐趣所在。

此外系列关底的BOSS都有着不同的打法，这本身就很具挑战性，激励我们去研究最佳攻击路线，当你一命通关时那种战胜的喜悦心情自然妙不可言，而对于反复钻研的高手来讲，如行云流水般的战斗往往就像是一场优雅华丽的芭蕾舞表演，不仅是操纵者，身边的旁观者也都会看得心旷神怡，叫好不已。这种舒适的手感和得到满足的小小虚荣心，相信当年沉迷于合金弹头系列的街机一族们多是有过亲身体会的吧。从之前在GBA上发售过的系列作品来看，游戏在画面上可能会有少许的缩水，关卡长度和丰富性上也有可能不如原版，不过这些毕竟是受限于GBA的机能而不得不做出的退让，并不会对游戏本身产生多大的影响。尽管街机厅中喧哗热闹的"合金弹头"岁月已经一去不复返了，好在SNK PLAYMORE给了我们一个在掌机上再次投身战斗的机会，系列4代作品全部登场，绝对是众多掌机玩家们不应该错过的游戏。

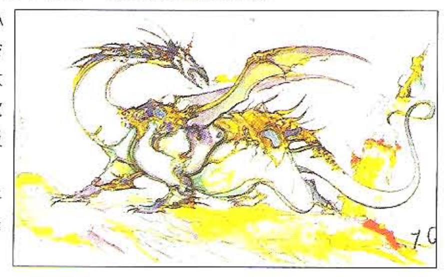




最终幻想5 即便只是"完全复刻"也会让人感动不已的作品

去年下半年，SQUARE・ENIX一口气公布了GBA上的FF三连发计划。之后在去年年底的时候GBA版FF4就发售了，只是三连发作品中的另外两部作品：《最终幻想5》和《最终幻想6》自从上次以来已经很久没有公布新消息了。考虑到在GBA上开发成本低周期短的原因，SE应该不会取消这两款作品的开发，毕竟凭着系列超高的人气，即使是在已成昨日黄花的GBA上也绝对会有着很不错的销量成绩。从已经发售的GBA版FF4来看，SE基本上应该会是"忠实复刻"，不会加入太多新要素，相信仅仅是这几款复刻的FF作品，就已经能够吸引大量的GBA玩家了。

《最终幻想5》最早是于1992年12月6日在SFC上发售的，当时本作16MB的容量、再度进化的画面和音效表现、更加成熟的故事表现方式……从本作开始FF终于正式迈向国际顶级大作之林。FF5最终262万套的销量已经与DQ5的280万相差无几，而其在海外所建立的卓越声望绝非DQ所能及。SQUARE煽情的故事阐述方式在该作中发挥得淋漓尽致，格鲁夫的死、基加美修的大义成仁相信曾让不少玩家感动吧！角色个性的深度刻画、娴熟的情节安排手法就是从该作开始得以深化。



↑召唤兽永远是最终幻想系列中不可或缺的部分。

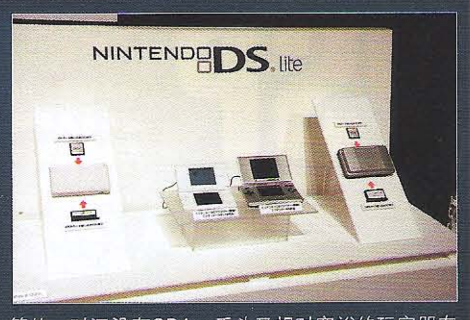
最终幻想6 还记得那些个性鲜明、呼之欲出的战士们吗

1994年4月2日，《最终幻想6》在广大FF迷的期待下正式发售了。尽管次世代主机的相继公布已经让人们看到了新时代游戏的风采，本作的超高品质还是让人们极为震撼。无论在画面还是音效上，FF6都可以说是达到了2D游戏的巅峰水准，其品质比刚公布的一些次世代主机上游戏更加优秀。作为SFC上的首个24MB游戏，FF6差不多已经榨干了SFC的所有机能。其在音乐效果方面的惊人表现，让一些玩家奉之为史上最优秀电子游戏音乐。一些老玩家对于该作也是感情深厚，至今仍尊其为FF史上最出色作品。

可以毫不夸张的说，FF6在剧本上的复杂性方面绝非以往的RPG所能比拟。深邃的剧情、完整而独具特色的角色性格等等特色在FF6中已经真正走到了颠峰状态。从该作的各方面表现也可以看出，史克威尔的市场定位已经转向高年龄层玩家。在FF6中出现的自杀、早孕、精神扭曲等成人化问题以及对于人物心理的细致描写已经不是低龄玩家所能理解。FF6中出现的一些经典角色和场面直到现在仍留给人们深刻印象，史上最具个性的反派角色基夫卡、最痴情的男子洛克、表面敌对却手足情深的费加罗兄弟……FF6中一个个性格丰满的人物让人回味无穷。除了优秀的剧情和角色刻画，本作在游戏性方面的表现也相当不错，召唤兽数量达到了惊人的27个，让玩家们欣喜若狂。凝聚着幻兽之力的魔石系统取代了以往的水晶系统，游戏通过角色装备魔石来战斗，并可学习到魔石里隐藏的魔法乃至召唤幻兽。如今，这款伟大作品即将在GBA上登场，相信到时候所有的FF谜们都会感动不已。

NDS 创意与乐趣的融合

任天堂的NDS如今在日本可以说是如日中天、势不可挡，原本就拥有着许多NDS上专用的热卖作品，再加上新版NDSL的发售，使得这款强调创意乐趣的掌机获得了极佳的市场反响。



尽管当初NDS一度被外界认为是任天堂为了应付索尼PSP的挑战，为了维持其在掌机界的霸主地位而匆匆推出的"半成品"，如今一年半过去了，这个所谓的"半成品"凭借着众多优秀软件的支持已经彻底在日本市场将PSP压制了下来。今年上半年在主机外形上更加小巧的NDSL一经发售，销量上更是势不可挡，一直以绝对的优势占据着日本硬件销量排行榜的第一位。同为新时代的掌机，NDS的优势就在于其相对低廉的价格，以及大量极具创意的高质量作品支持，这是一款真正为游戏和创意而诞生的掌机。

目前我国市面上的水货NDS价格大概在九百到一千元左右，行货IDS则维持在一千大洋。NDSL经过刚发售后的一段热炒和价格混乱期，目前的价格已经基本稳定了下来，大概是在一千四到一千五之间的样子。据悉神游公司也即将发售行货版的IDSL，定价方面目前还未公布，应该不会高于目前市场上的基本价位。行货的IDS与水货NDS比起来，主要是增加了中文语言系统，可以玩专门的IDS中文游戏(这点NDS就无法实现)，充电时也是220伏直插，方便不少。在NDS/IDS和NDSL/IDSL两者的选择上，前者的优势在于一千左右的价格比较有亲和力，不过主机外形上显得比较笨重；而后者的优势则是在其精致小巧的外形和亮度大幅加强的屏幕，但价格方面就要贵上不少。由于NDS还兼容GBA游戏并专门增加了一个卡带插槽，所以其实还是满划算的，对还没有GBA、手头又相对宽裕的玩家朋友而言，直接买一台NDS显然更划算。

由于NDS的正版卡带并不便宜，一般都在三百到三百六之间，所以也是一笔相当大的开支，现在有许多店里提供换卡的服务，这样无疑就可以省下了不少钱。另外，随着NDS被破解和众多对应烧录卡的纷纷推出，NDS烧录也是今年的一大热门话题。同样，要玩NDS烧录也需要对应烧录卡的支持，这样在一次性投入方面要求就会比较高了。

最终幻想3 这不是复刻，而是一款全新的最终幻想！

作为FC时代非常经典的一款角色扮演游戏，是《最终幻想》首款突破百万销量的作品，《最终幻想3》一直就为我国许多玩家所知晓，在FF系列的早期作品中，也就只有本作一直没有被移植给其他平台上，也许正是因为这个原因，这次的NDS版FF3与其说是复刻作品，倒更像是一款完全重制后的全新FF。

NDS版《最终幻想3》将会通过全3D的游戏画面来重新塑造原版中的世界，并且将会在故事、系统等方面进行大幅的改良和追加。本作不仅在游戏画面方面有着大幅提高，而且还将利用NDS触摸屏来进行操作，游戏中的移动、对话、买卖道具都可以使用触摸笔来完成。此外，本作还将对应任天堂无线网络通信。游戏中战斗系统仍是沿用原作相同的回合制指令操作系统，除了战斗场景以及技、魔法发动时的效果将会有质的飞跃，作为FF3最大特征的转职系统也将在本作进行重新调整，并将增加原作中不曾出现过的新战斗指令。



本作的制作团队中云集了多名新、老《最终幻想》作品制作人员，其中FF11的制作人、参与过FF1－3、《圣剑传说》2–3开发的田中弘道担任本作的游戏总监；本作的人设则由FF12、FFTA以及《漂泊的故事》的人物设计师吉田明彦担任；而一直以来为"最终幻想"系列作曲的植松伸夫将担任本作的音乐监修。前不久SE已经官方公布，这款阵容超级豪华的NDS版FF12将于今年8月24日发售，价格为5980日元。相信已经拥有或是即将拥有NDS的我国玩家们之中到时候又会掀起一股FF的热潮吧。

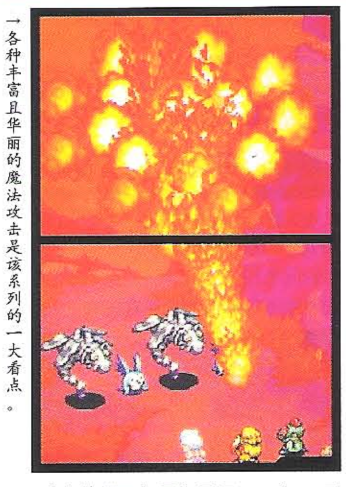
暴风传说 兽化变身将成为暴风传说战斗系统中的焦点

"传说"系列是NAMCO旗下最为著名的RPG作品，自从1995年于SFC上发行以来，就受到了许多玩家的喜爱，近年来新作推出的速度也突飞猛进，单是2005年内就推出了两款PS2系列作。本次预定推出的《暴风传说》，是NDS平台的原创新作，类型依旧是角色扮演，由长久参与系列作制作的画家猪股睦美担任人物设定。

从官方公布的情报来看，这次战斗系统变化比较大的一点就是加入了被称为"兽人系统"的东东。所谓的"兽人系统"就是让玩家所操纵的主角、同伴，消耗TP后可变身为兽人，在变身为兽人期间无法使用技或术，只是单纯地大幅提升战斗力；至于变身为兽人的方法，则有"移动时从选单画面化身成兽人"，另一种则是"以技能的方式在战斗中使用、变身"。至于这个"兽人系统"是所有的主角都能够发动还是特定种族的角色对应，目前还无法确定，不过可以肯定的是，本作的世界观将会与"兽人"、"兽化"有比较大的联系。

作为主角登场的Caius Qualls和养父两人一起生活在阿鲁拉边境的村庄，在偶然情况下帮助了骑兵近卫队的士兵，却引来异形生物袭击村庄。和养父一起战斗时发现养父其实是半兽人，因而遭到村民的冷眼。最终只能和好友露比亚、养父三人逃出村庄，不料在途中遭到教会的僧兵追击，养父为保护他们独自留下作掩护。临别时养父说凯司的亲身父母在首都，于是他踏上了寻访身世之途……本作支持利用NDS主机内部自建的无线局域网络进行通信对战，但不支持任天堂的无线网络。传说系列在我国也有着相当数量FANS们的支持，本作理所当然的成为了我们关注的焦点作品。

魔法假日 5星降临 在游戏中度过一个魔幻般的漫长假日



↑各种丰富且华丽的魔法攻击是该系列的一大看点。

《魔法假日》最初是于2001年12月登场的大人气GBA游戏，以"交流"为卖点的RPG，在我国由于汉化版的放出，再加上游戏本身清新简洁的风格，因此不但在日本，在我国也是有着一定人气的角色扮演作品。其最新续作《魔法假日 5星降临》将在2006年6月22日发售，价格为4800日元。

本作的故事背景是这样的：在塔罗塔罗太阳系中有5颗行星--火之星、木之星、风之星、水之星和土之星，每一个行星都有着独自的形态和文明。在这塔罗塔罗太阳系的边缘还有另一颗行星，这颗行星被叫做魔法之星。有一天，魔法之星的魔法学校校长古兰·多拉杰得知，魔法学校的毕业生吉恩·雷欧在宇宙中作恶，想令塔罗塔罗太阳系崩溃。为了收拾这种事态，古兰·多拉杰决定派遣原吉恩·雷欧的导师玛多丽努前往宇宙。可是，前往宇宙的玛多丽努在那之后就没有了音信……为了寻找下落不明的导师，魔法学校的学生们的冒险开始了。

这次的"外传"除了像前作一样有着丰富的魔法和各种属性关系的系统之外，还会充分利用到NDS的机能。例如通过双屏进行画面现实来实现更大魄力的描写、用触摸笔控制人物移动和菜单选取等等；除此之外，这次的新系统中就有一项是利用NDS的通信机能使角色成长的"亲友"系统，可以在游戏中给其他玩家发送或接受各种信息，至于能否进行道具等物品的交换，目前尚未公布。据称，厂商甚至原本打算将NDS的麦克风也加以发挥，让玩家可以通过语音发动魔法，只是不知最后是否保留了这项创意。对于准备在暑假期间入手NDS并且喜欢角色扮演类游戏的玩家朋友而言，先玩这款《魔法假日》、等到了8月下旬再接着玩《最终幻想3》的确是一个非常不错的日程安排。

超级机器人大战DS & 恶魔城德拉克拉

之所以将这两部作品放在一起介绍，主要还是因为从目前来看，它们都还是比较"没谱"的作品，也就是说之前只有在一些非正式场合有透露过它们的开发消息，但厂商并没有明确对外宣布此事。当然，按照惯例来讲，NDS这个掌机平台上自然少不了机战系列作品的捧场，同时恶魔城系列也绝不会仅仅只在NDS上发售一款"苍月"就会了事的，只是这款传说中的恶魔城系列新作有可能是KONAMI美国分部制作的，当初流传的新作人设，实在是比较惨不忍睹……不过无论如何，这对还在考虑是不是要购入NDS的机战和恶魔城FANS们倒是一个不错的消息，还在犹豫的心中的天平，应该又倾斜了不少吧。



↑陆行鸟、飞空艇……再熟悉不过的场面。

PSP 华丽高雅的贵妇人

毫无疑问，PSP有着NDS无法企及的性能优势，虽然单就游戏乐趣方面其要明显比后者低上不少，不过追求时尚和喜欢引领潮流的索尼或许一开始就没打算和任天堂做正面的冲突。

秉承了索尼一贯的时尚风格，作为其向任天堂的掌机帝国发起进攻的利器，PSP不但在对游戏支持方面的硬件性能空前强大，而且更是一款以多媒体功能为卖点的掌机。自从其正式发售以来，虽然由于缺乏真正优秀的好游戏等方面的原因，PSP如今在日本市场对NDS的竞争中已经完全处于劣势，不过其时尚的外形和强大的多媒体功能还是为其在世界范围内赢得了许多的支持者。其实凭借着PSP在硬件方面的巨大优势，完全可以开发出许多优秀的作品来，可惜的是大部分的游戏厂商们显然没有花太多成本去开发一款优秀PSP游戏的打算，这也就直接导致了发售一年半以来，PSP上大多是一些炒冷饭的作品或是平庸之作。当然，玩家们或者非玩家们完全可以将PSP拿来当作纯粹的MP3、MP4播放器来使用，只是如此一来，PSP作为掌机的本质似乎就变味过重了。不过每个人购买掌机的理由毕竟都不一样，即使只是将游戏功能作为PSP的附加功能来看待，也是未尝不可的，何况PSP上的确还是有着不少好游戏的，是追求时尚的玩家们的不错选择。

在我国，购买PSP最重要的一点就是其版本问题，原因是大家都知道的：只有已经被破解的PSP版本才能通过主机加大容量记忆棒的组合来"免费"享受PSP上的众多游戏，未被破解的PSP版本就只能通过购买正版游戏才行了。正是因为这个原因，国内已经被破解的1.5版、2.0版和2.5版都处于奇货可居的状态，价格方面也都要高出两千，而尚未破解的其余更高版本的PSP主机价格则要低廉不少。至于具体如何选择，则完全取决于玩家们想要"怎么玩"PSP游戏了。

目前市面上最为常见的PSP版本就是港版了，由于PSP上所有的游戏都是不分区的，也就是说任何版本的主机都能够运行所有版本的PSP游戏，大家在购买时不必为这方面担心。对于准备购买大容量记忆棒的朋友，小编建议，除非是对"索尼原装"有偏执喜好症状的玩家，SanDisk的记忆棒其实是性价比最高的选择，因为其是得到索尼的官方正式授权生产的，质量上绝对值得信任，而且从实际测试情况来看，SanDisk的记忆棒仅仅会在容量上比SONY的略少一点，但其速度相当高，是购买首选。至于其他牌子的组棒，质量往往参差不齐，不推荐购买。

考虑到有部分商家将二手机翻新后当全新PSP卖给玩家的情况，为了避免上当受骗，大家在购买PSP时需要注意以下几点：①首先注意的就是PSP主机上的唯一生产编码一定要和外包装盒子上的一一对应，如果号码不对应，则很有可能是二手翻新机器。②鉴别机器是否翻新机最常见的办法就是仔细观察主机表面的清洁度情况了，新机器上面应该没有或仅有非常少量的灰尘，翻新机不论JS们如何处理，灰尘还是会比较多的。特别是小摇杆、L/R键以及其他按键的缝隙里等容易粘灰的地方，用过的机器这里难免会有灰尘，而且也不容易清除掉。③观察PSP的液晶屏和机身上有没有指纹。全新的PSP全身散发着一种"亮"的感觉，看上去很舒服，旧的主机就相对黯淡，而且即使处理过也会留下淡淡的指纹印记，比较好分辨。


↑PSP如今确实已经成为了时髦和华丽的新时代掌机代表。

铁拳·黑暗复苏 模式极为丰富的PSP版铁拳绝对是一款超值的作品

《铁拳·黑暗复苏》可以说是今年PSP上最值得期待的格斗游戏，最近本作的确切发售日终于确定：7月6日，相信拥有PSP的格斗爱好者又将迎来一场格斗盛宴，为达成铁拳王的称号而战斗！

本作的故事模式将会为Lili、Dragunov和Armor King制作全新的CG动画，其中Dragunov和Lili是街机版的新增角色，PSP版是这两位新角色首次拥有华丽的CG动画。除了故事模式外，本作还将有很多隐藏的秘密等待玩家。其中一个有趣的模式就是在《铁拳TT》中出现过的"铁拳保龄球"，在这个保龄球迷你游戏中玩家可以使用所有角色，每个人都有独特的保龄球风格和状态数据，一些角色甚至还有特殊投技可获得额外奖励。该模式还有多种玩法，通过PSP的无线同性功能可以支持1到8人游戏。

在街机模式中，玩家可以与自己段位相当的幽灵战士不断进行对战，在比赛中胜利除了会得到战斗金钱外，也会进行升段考试，发生段位变动。选择QUICK Battle可以立即与CPU操纵的角色进行战斗，从简单的一对一到8对8的组队淘汰赛两种模式都可以选用。ATTACK模式中包括了三种模式，分别是比赛过关时间的TIME ATTACK，给予一定的体力不断进行战斗的幸存者模式，以及一定时间内根据损伤程度给予金钱奖励的淘金模式。


↑在掌机上看到这样的画面绝对让人激动！

玩家们可通过无线局域网络进行一对一连线对战，有条件的玩家朋友还能通过PSP的无线网络连线功能下载全世界玩家的虚拟角色，并在街机和铁拳道场模式中与其对战；或者是将自己的虚拟角色上传让其他玩家下载，并且参加格斗战绩全球排行榜的排名竞争。不方便利用无线上网的玩家也可通过PC下载并存储到记忆棒中。这次的PSP"铁拳"内容非常丰富，绝对不能错过了！


↑本作有着精致的画面以及优秀的格斗架构。

GT赛车4 MOBILE 充分发挥PSP掌机特性的华丽赛车大作

作为索尼自家开发的著名赛车游戏系列，GT登场PSP早已是板上钉钉的事。其实关于本作的消息最早在2004年就已经公布，但后来便一直迟迟没有消息公开，以至于到了去年10月下旬突然宣布延期至2006年发售，不过其登陆PSP是确定无疑之事，这将会是一款充分发挥PSP性能的绚丽赛车游戏大作。

这次的PSP版《GT赛车4 Mobile》基本上是以PS2版为基础进行移植，由于PSP的3D运算能力比PS2差不了太多，再加上掌机屏幕小的缘故，所以PSP版的最终实际效果应该不会比PS2版的差。山内一典曾经在接受采访时表示，这次的PSP版GT4虽然是以PS2版为蓝本就行移植的，但绝不会是单纯的复刻，毕竟这样的移植并没有太大的意义。所以本作会针对PSP主机的硬件特性来加以发挥，例如他们会强化《GT 赛车4 Mobile》针对掌上主机设计的便携性、实时乐趣，当然PSP主机的WiFi无线网络功能也会彻底发挥，提供玩家无线对战的赛车乐趣。相信这款专门为PSP打造的GT赛车将是一款非常优秀的作品。

最终幻想7 危机核心 一级神罗战士扎克和他眼中的FF7

SQUARE-ENIX似乎已经深深喜欢上了对将FF作品捆绑发售N款作品的经营策略，前有从FF7衍生出来的诸款作品，后有关于FF13的水晶三连发，让人感到了FF的气势汹汹。前不久SE的高层在一次新闻发布会上公布了备受玩家瞩目的"Compilation of Final Fantasy VII"计划的最后一款作品：PSP用A·RPG游戏《最终幻想7·核心危机》。

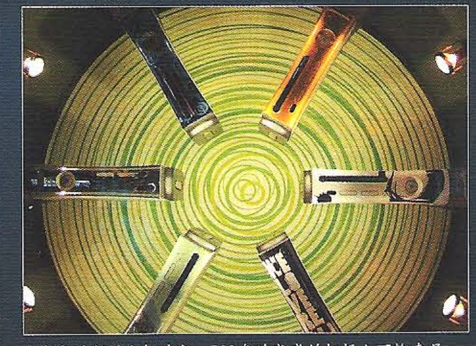
《最终幻想7·核心危机》是一款动作类RPG作品。本作游戏以FF7为中心舞台，故事则围绕神罗的一级战士"扎克"展开，讲述了扎克与其身边人的故事，其中还有全新的角色加入。当然，FF7中为广大玩家所熟知的角色克劳德以及萨菲罗斯等都会出现在本作中。本作的制作人由正在制作《最终幻想13》的田端担当，人物设计则由野村也完成，而在故事脚本方面则有担当过《最终幻想7》故事脚本的野岛一成继续操刀。如此稳固的制作班底，相信会给我们带来全新的幻想体验。

游戏主人公"扎克"，想必玩过FF7的玩家都清楚，他犹如克劳德的长兄，曾经不顾一切救过他，而且还与FF7的女主角艾莉斯有着暧昧的关系，在本作中将会更进一步的剖析其与两者之间一些不为人知的故事。在本作中与扎克有着非常深刻关系的角色名为"安其罗"，这是一位全新的角色。身负大剑却行动自如，并且还给与扎克很多帮助，可以说是本作的绝对配角。



XB360 三百六十度的自如

在XB最初的野心展露得过大，步子迈得过快之后，我们已经看到，现在的微软正在逐渐把360向“游戏”的本位上集中。


↑流光溢彩的主机外衣，360在时尚感的把握上不输索尼。

作为新一代主机中的“先行者”，综合全球市场形势来看，它的日子过得还算平稳，算是暂时进入了稳定期——就看年底PS3的冲击会带来多大的浪潮了。

作为已经上市的主机，360的最大优点就是价格基本已经稳定，并且开始不时推出一些特惠套装，好比这次配合世界杯就有一套很不错的优惠——本体之外，还同捆了数件ADIDAS的正牌运动产品以及其它不少稀奇古怪的东西。

不过阻碍我们接纳360的另一个因素恐怕就是很多人对它的感情分不足，或者说，这台机器上面符合东方口味的游戏总是显得不够充分，有力度的作品也相对较为匮乏——想不出太多的游戏让自己玩，这无疑令很多人掏腰包的手变得迟疑。

这的确是个问题，如果你承受得起这份消费，抑或确实是大门叔叔或某款360游戏的坚定拥护者，那么购入其也就不需要太多的理由；不过对于更多的人来说，恐怕不会因为“收集”之类的想法就抱一台回家——认真确认一下到底哪些游戏是自己的兴趣所在，然后再判断自己购买的理由充不充分吧。不过就我们普通的消费习惯和财力而言，恐怕为了一两款游戏就奋而掏腰包的估计不在多数。

确定/预测热门软件阵容

■光环3


↑这一次的HALO，估计仍是发售前就已成功。

360上的绝对旗舰作品，是不必怀疑其品质和能量的游戏。光环的一大亮点在于激烈战斗的同时，游戏的世界观、剧情和氛围也都得到了深度的展现与刻画。对此作品实已不用多说，只要你喜欢FPS，就没理由错过只在XB360上才会有的光环3。

■生化危机5

虽然PS3上也会有这款作品，但正如我们将谈到的，不建议在其早期价格高昂的时候急于入手，而BIO5算来也不至于拖到几年后才发售；而且360的表现力未必会输给PS3，更何况在PS3早期的时候它的硬件性能决不至于被发掘得那么彻底，所以如果想尽快玩到生化的话，360实在算一个“价廉物美”的上选。

■蓝龙

坂口博信的监制、鸟山明的人设，而且还是一部RPG——无论从哪方面看这都称得上是一部重量级作品了。角色扮演的类型更是可以弥补XB系主机在日式RPG方面一直以来几乎一穷二白的缺憾。相信冲着上述几张“名片”而对这个游戏抱有期待的人不在少数。原创作品同时又有形象牌可以打，委实难得。不过目前的阴影是360在日本市场的销售始终疲软，这多少会对蓝龙的开发和营销信心产生影响。但从另一方面说，微软一直是在力图凭借一些日系的东西打开日本的市场，蓝龙是他们的一波重头攻势，微软凭借自己的财力，大可不必将对这个游戏投资的回报的考虑放在第一位，而是以保证作品的品质为先。


↑这算是M向东方口味最努力的一次靠拢了。

■失落的星球（E3出展）

那个根据韩国影星塑造的男主角可能会令你觉得这是一款普通的借流行风来“凑数”的平庸作品，但事实还真不是这样。游戏做得相当精细，光源运用十分合理，使得画面的质感强烈，大大加深了玩家的投入感。另一方面，其气氛刻画到位，战斗射击时的爽快感也是十足，无论是自身在雪地上的摸爬滚打，还是乘坐在重装机械上的对抗突击，都具有相当写实的战争意味，感觉很是不错。游戏的“装甲值”——无论是人物自身还是乘物——都是会随着时间不断流失的，这就需要我们不断地击溃敌人来回复装甲数值，这就无形中增强了紧迫感以及加快了战斗节奏。

作品所采用的追尾第三人称视点似乎是CAPCOM近期来的最爱，它在一定程度上平衡了FPS爱好者与对第一人称视角感到不适的玩家之间的不同需求。除此之外，游戏的“科幻感”也十分突出，对此有兴趣的人就更不能错过了。

■勇闯尸城（E3出展）

看起来，这似乎是一部普通且俗气（甚至还有点儿恶心）的典型西方“僵尸片儿”，但其实试玩过你就会发现，它没那么简单。抛却那些浓重的血腥和暴力表现先不谈，游戏内部的设计其实是相当细致的——从极大场景的画面表现到人物挥舞武器时的力度感，我们都可以体会到本作做得一点儿也不马虎。在那个庞大的购物中心里奔逃并随手拣起一样东西就作为武器反抗攻击的时候，你甚至会感觉这似乎是僵尸版的GTA。

游戏给人印象比较深的就是大量形色各异的“武器”——从玩具店里特大号的毛绒熊到货真价实的散弹枪，各种家伙带给你的战斗体验和攻击手感都各具特色，快感十足，打起来很赞。好比一把工地用的锤子，拿在手里抡起来的感觉是相当有力道的，虽然显得笨重迟滞，但算准距离砸扁僵尸是一件很有成就感的事情。


↑游戏画面很细致，人物的多边形应用很多。

在血腥战斗的同时，可以看出游戏在故事方面也不松懈，它并不是让你一味没头没脑地打就OK的。事实上，主角应该是记者一类的职业，而我们在面对一商场僵尸的时候，第一个任务并不是杀出一条血路去，而是要挑一个合适的场面将其拍下来。这就很有意思了，虽然在试玩版里我们对故事体会得不多，不过相信成品里我们在“杀戮”之外，一定还有其它很多事可以做。

在血腥暴力恐怖的俗套外衣下，这其实是一个很有诚意和想法的作品，值得期待。

■死或生极限沙滩排球2

不管怎样，这款游戏的知名度是足够的。尽管Team Ninja一直需要在女孩儿的建模动作、贴图材质和皮肤质感等方面再努力提升水平，但泳装美女毕竟是泳装美女，抢眼度始终可以保证。此外，几乎可以肯定的是，游戏的景致一定会很漂亮，这一点也比较有观赏性。2代中将会着重加强小游戏的数量，想来比起一代，我们可玩的东西会增加不少。其实坂垣伴信同学从来都在坚持游戏乐趣不是只能靠“玩”来体现，所以沙滩排球也算是他理念的一种体现。清凉和养眼的游戏不但没有错，也是我们休闲的一个好选择。有些奇怪的是本作目前还没有确定发售时间，可这眼看着就要到盛夏了，难道它要等到入秋才登场不成？

可以说，360上的好游戏也是不少的，尤其是偏爱美式游戏的玩家，可以找到充分的如鱼得水的感觉。此外360的手柄握感极为舒适，这一点在较长时间连续游戏的情况下很有意义，如果你准备购机的话也要考虑到哦。此外360的网络环境架设得相当完善，一条良好的宽带线路就可以使我们享受到很多拓展性的乐趣。

此外，很早就有传言说微软希望XB系主机正式进入大陆市场，相信这个努力他们一直没有放弃过，以Microsoftzai在中国的企业形象和公共关系，360的行货版也是一件可以期待的事情。



PS3 王道的继承者

不管怎么样，最多的人等的还是这台机器，这就是PS3的能量。你可以对它的价格不满，对它的硬件不屑，但你实在无法拒绝它上面的众多星光闪烁的名作——它们简直一定会有。

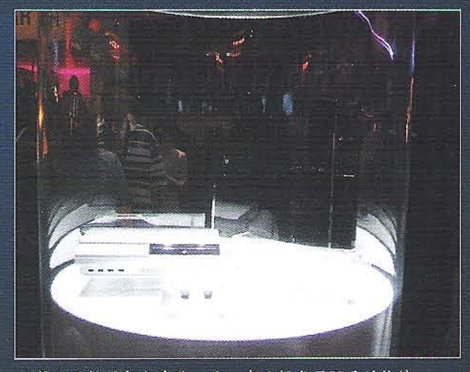
辉煌的PS家族的正统传人，所以不管它身上现在缠绕着怎样负面或者让你不爽的新闻逸事，恐怕你的目光关注最多的还是它。让人又爱又恨，这也是一种魅力。

让我们“切齿痛恨”的首要一点无疑是它的定价——599美元，再加上到了国内的运费、层层中间商的利润盘剥……一开始卖到8000以上怕也绝不夸张。就算是一段时间后降到了基本对应汇率的合理水平，四、五千的价位也是会要人命的。

那么你可能会问，PS3不还有一个499的“低价”版本么？首先这个低价，委实没有低到哪里去；而且价格降低所带来的，绝非缩减一些软性设施那么简单的事，而是在主机本体硬件架设上有了根本性缩水。其具体规格对比在182期对E3的报道中已经有了详细描述，在此不再赘述。

在硬件之外，E3上可试玩的软件阵容也没有展现出足够强大的魄力和气势——这感觉很奇怪，不是吗？PS3明明可以说亮出了其绝大部分的容貌，但笼罩在其身上的那种不踏实的意味却似乎更强烈了。硬件的规格，以及软件的完成度，是削弱大部分消费者信心的主要因素。

但，不管怎么说，绝大多数人在心底里也不可能拒绝PS3，它毕竟是新一代主机中机能最强的，并且众多吸引眼球的大作，几乎都可以确定将在这台主机上登台亮相。比起这个可以预见到的软件阵容来，价格等拖后腿的因素也难以按住很多人掏钱包的手——一般来说，你不可能不动心。所以对于PS3，我们当然是推荐购买，不过不推荐早期购买，等其价格稳定、软件阵容正式确立的时候再入手正是时候。


↑简约风格的颜色涂装，这一点已经成了PS系的传统。

确定/预测热门软件阵容

■最终幻想XIII

这个我们已经说得太多了，任何的感叹和期待赞美之词都已显得多余——只要你喜欢RPG，那么这部作品足以将你一击必杀；只要你是FF fan，那么从现在就开始攒钱吧！

■勇者斗恶龙9

虽然关于日式RPG双璧的这另外一部作品还没有任何具体消息，但日后如果宣布其将在PS3上登场也是意料之中的事情。经过了8代的大幅调整进化，相信它在我们国人当中有了更大的亲和力。

■恶魔猎人4

经历过衰落但又能再度崛起的系列可并不多，恶魔猎人在经历过2代的低谷后，竟可以做到于3代重新焕发青春，实属不易。这里不想讨论3代与1代哪个更好一些，但最新一作的品质的确是上乘的，这也令我们对4代充满了信心和期待——CAPCOM有能力、有意愿修正他们的不足。目前关于DMC4的消息基本只有一些影像，影像中的但丁显得更加沧桑不羁；恶魔猎人一直在故事方面表现平平，不知这次能否在剧情刻画上同样做到突破。

■生化危机5

这也是一个经历过相当长低潮期的老牌经典系列，但4代令人惊异的品质使其再一次名震天下。其实即便就在BIO的平庸期，它在国内也从不缺fans和拥趸，至少对我们中的大部分人来讲，它的号召力不次于FF，无数人对其抱有深厚的感情。5代目前的预告影像侧重的是气氛和印象，我们目前还无法判断其具体的操作和游戏进行方式（其实就算定了以后也有可能被完全推翻掉），不知是会基本延续4代的风格呢，还是重塑新的特色。


↑BIO5强调的是这种悬疑、未知的心理压力。

■合金装备4

最新的MGS在其预告片中就凸现出了一种沉重、悲哀的宿命感，宛若整个系列的终结——这更令人在惶惑中有了期待。作为ACT类型的游戏，合金装备是较少的动作与剧情并重的作品，并且两方面都拥有良好口碑。合金装备、小岛秀夫已经成为了有相当号召力的名片。不管你喜欢把动作类游戏玩到什么程度——喜欢重度研究也好，喜欢品味故事也罢，合金装备都能提供适合你的乐趣。


↑从此可看出，小岛实在偏爱雷电这个角色。

■零4

与Team Ninja执着的XB系路线不同，零系列倒是一直首发在PS系阵营的。虽然关于零的最新作目前还没有任何消息流出，但做在PS3上应该是一件顺理成章的事情。这虽然是一个相对小众的游戏，但已经在恐怖游戏这一领域建立了优良的品牌形象，诡异而又纯正的和式风味牢牢地抓住了一批fans。身为冒险解谜的类型，零系列在剧情讲述和氛围营造上一直有着上佳表现。如果你喜欢那种肾上腺素大量分泌所带来的刺激，享受恐惧的同时而又无法自拔的感觉，那零可以成为你购买PS3的一个充分理由。

■VF5

VF可说是3D格斗游戏的扛鼎之作了，别看深度修炼FTG的玩家不占多数，但可以肯定的是，VFer绝对会因为这部作品去买一台PS3的。关于这部作品的手感、力度、平衡性和竞技魅力不需多言——如果你对FTG没太大兴趣，那可以无视掉这部作品；但如果你喜欢3D格斗，那你可以无视掉前面提到的任何作品。

■机动战士高达（E3出展）

本来去年的一段宣传影像做得是相当诱人的，不过BANDAI的这款作品目前完成度相当低，只有20%，而且从试玩中可以看出来，基本上这20%的功夫都花在一些画面上了。机体贴图的质感的确是很不错，金属的厚重感以及那种带有粗糙和颗粒的表面触感都表现得比较到位，机器人自身得到了实在的三维表现。但试玩版中的场景显得颇为单调，茫茫黄沙充斥着双眼。而且最关键的是，机体的动作实在是太僵硬了，操作又十分生涩。如果这是为了写实体现出机器的粗重和力度，那必须要说，做得过了。机体的转身、移动（包括地面与飞行）、武器切换、近身攻击等等都处理得过分缓慢和滞重，简直令人怀疑编程人员是不是偏爱在物理引擎中写入很多重力参数和公式。总之在试玩版中，写实的意味没体现完全，游戏节奏倒是被破坏得很严重；眼看着敌人在前面、眼看着自己受到攻击……但好像屏幕上的机器就是不太听自己控制，反应总是慢半拍儿，动作也迟缓得令人火大。而在这种情况下，敌在远处的众多炮台却能以多角度对我方进行火力覆盖，它们的攻击速度和准确度可一点儿都不含糊，这经常令我们被打得莫名其妙。

虽然目前它还只是一个“雏形”版本，但这似乎不应该成为可以出现这么多问题的全部理由。在本作通往成品的道路上，还有很长的路要走，游戏需要在内部平衡性以及节奏调整上下大功夫。

■天剑（E3出展）

本作目前的完成度还算不错，从画面上就可以看出，游戏在物理引擎以及光源方面的运算都做得比较完备了。试玩版的场景就安排在一个类似于斗技场的环境中，敌人会一批批地从台子上跳下来，虽然没有遇到像之前放出的画面那样的敌人层层叠叠涌上来的大场面，不过眼前以一敌多的打斗已经做得比较令人满意了。关键在于，场景中放置的众多杂物，比如木桶等东西，在战斗时你来我往中也是参与物理运算的，它们可以被拳脚、兵刃，以及打飞出去的人撞得七零八落、四散奔逃；并且这些物体之间也是会相互碰撞并因此再度运动。能做到这一步已经很不容易了，这无疑很大程度上增强了作品的临场感。

女主角的招式也相当丰富，基本分轻重两种连续攻击不说，配合按住L1或R1（两种架构）又可以发动新的华丽招式，组合起来可以打得很好看。当然了，及至成品中，各种招式在华丽和实用之间该做出怎样的取舍和平衡调整，是一个很需要考虑的问题。不过在试玩版里就不必在意这个了，因为自己没有血槽，根本就不会死——很厚道哦。其实在试玩中，不同招式间的实用性和适用性已经有所体现了——强悍的攻击发动偏慢，并且范围偏于狭小，同时收招硬直明显，在砍得爽的同时也要注意自身安全——就算不会死，被一招打飞狠狠地撞进一堆木桶里相信也是令人比较郁闷的事情。

游戏在动作方面的处理做得比较到位：出收招的硬直以及力度感都不错，女主角手中的刀时而轻盈迅捷、时而力道沉猛；既可以远远地飞出飘舞点戳，也可以双手而持凶悍地进身砍杀，整体的打击感个人觉得不错。只可惜PS3的手柄没有了震动功能，这实在令游戏的爽快感打了折扣。


↑这款动作游戏算是原创中最值得期待的了。

试玩版在屏幕上唯一显示的状态就是我们的力槽，蓄满了就可以放“必杀”了。在对群体杂鱼战时没什么好说的，观赏一下人肉风火轮就好。不过在对BOSS战的时候，必杀放出来还不算完，我们还要根据屏幕上的提示连续输入多次按键，女主角就会施展出一套上天入地，将敌人凌虐一个遍儿的华丽攻击（真的是上天入地——从地上一路打到飞起，再砸下来）。这套攻击按说应该是观

赏性十足，但其中的按键输入却必然会牵扯玩家大部分的注意力，导致根本无法分心去欣赏一下这套攻击——我想这一点，在成品中也应该做出适度调整，不能一味强调玩家的参与感，player在游戏过程中是需要有精力休息期的。

除此之外，游戏的视角并不十分令人满意，旋转和推拉得不够人性化，常会有屏幕上刀光剑影的效果十足但却看不太清人的状况出现；另外有时镜头过近，两三个人就几乎把屏幕占满了。对于这些东西，当在成品中有所调整。

我们在试玩版里体会不到的是游戏在直接战斗之外的系统——是否会有成长、收集或其它要素，又该做到一个怎样的程度，这直接决定了游戏最后的深度和耐玩性。如果最后能在这些方面也考虑得比较周全，那么它应该会成为一款很不错的作品——当然如果女主角的样子能改得更对东方人的口味一点儿就更完美了。

■源氏2（E3出展）

游戏对画面的一些即时处理仍显得不够细致，比如在过场动画中，人物的武器与服饰仍然有大面积的互相穿透现象，未免有些低级；此外角色所用的多边形也不是很充分——比如裤腿仍然是见棱见角的，非常不圆滑。这些细节的缺憾未免有些倒胃口。



不过同时本作也是有进化之处的，比如在烈焰熊熊的寺院残骸的场景中，整个画面都即时处理成那种由于热浪而产生波动的效果，这样临场感就比较强了。此外人物服装的纹理绘制是比较用心的，用色的饱和度也很高，在视野开阔的场面中看上去比较舒服。

游戏在战斗方面的打击感有所欠缺，可能也是因为缺少震动的关系吧。不过显然在武器攻击到目标后，一定程度上缺乏那种应有的因受到阻力而产生的迟滞感，这直接导致了手感不佳。

试玩版中的"杀阵"做得有些莫名其妙，发动后还特意把敌我放到一个"异空间"里来表现，而且最关键的是，在杀阵中的动作竟然处理成类似京剧那样的夸张表现的舞台剧风格，动作说不清是快是慢，而且总像是拿着一股摆pose的劲儿，总之令人觉得比较别扭。

总之可以看出，在PS3现有及可能的软件阵营中，真正令我们心有所动的还是那些目前最多只能看见影子的传统系列作品，这次E3上提供试玩的出展作品的表现还是欠缺吸引力。面对新的游戏时代，are we ready? PS3，are you ready?

Wii 去往新乐趣的银河

NINTENDO始终宝刀不老，永不言败，换个花样和思路而玩出的新招数兼具力道和美感。在这台新主机上依然感受到N对于"玩具"这一概念的情结，不过这情结展现得并不偏执，而是清新。



Wii的特色就在于不拼机能，拼好玩——它甚至都不对应很多高端的显示方式，机能方面也并不突出。不过也正因为如此，任天堂可以把他们主机的成本压到尽可能小的程度，这在售价方面就尽显亲和力和优势。

并不夸张的估计，Wii的售价是可以做到199美元这一步的。不过它会不会一开始就卖到这么低？也许不会，这样做会使得自己在日后缺乏降价空间；但如果换个角度来想，如果一开始就以199美元的超低价迅速抢占市场，扩大普及量，那么等到几年后，以那时的科技水平和制造成本而言，价位再下调一大步怕也没有问题。总之，299美元应该是Wii的起步价格，不过如若其一开始的售价就公布为199美元，也不是什么十分令人吃惊的消息。

轻便易携、造型可爱也是Wii聚拢了不少人气的原因，相信因为这点而倾向于Wii的人也不在少数。更重要的是，Wii上的不少游戏，确实好玩。只要你不是一心要追求震撼的声光效果，只要你不是对N的游戏不感兴趣，那么购入一台Wii绝对不亏。

确定/预测热门软件阵容

■赛尔达传说 黎明公主（E3出展）

这款作品表明，只要有一个精妙丰富的level design来配合，游戏将变成一种新的体验。

在试玩版中，你可以拿着控制器"动起来"，做出以往握着手柄时无法做出的动作；但同时，游戏也不是强制一定要"动起来"，玩家有选择的权力。正如我们在前两期的试玩报告中曾提到的，林克弯弓搭箭这个动作——你可以只用右手操作简单地来完成；同时也可以采用另一种更有乐趣的方式：把左手的方向控制器比成弓，而右手则拿着手柄做出搭箭上弦的样子。而且这样你就会发现，弓箭的瞄准更容易控制了——这并非主观错觉或者是右手有了借力点那么简单的原因，而是控制器的两部分之间是有感应和平衡设计的，我们真正地"弯弓搭箭"之后，照准会变得非常灵活自由，但又不过于灵敏。

赛尔达以强大、丰富而又细腻的游戏乐趣造就了自己的品牌，它跨越了东西方文化的差异，在全球游戏市场内都有极大的号召力。历史上赛尔达系列游戏精品不断，林克最新的这次冒险绝对值得我们投入，而Wii的出现则使其变得更加"体感"。



↑E3上的赛尔达几乎已经是十足的完成度。

■超级马里奥银河（E3出展）

这一作把"立体"和"广阔"的概念展现得鲜活生动，不负"银河"之名，虽然画面上全是Q版的可爱形象，但整个世界的架构却有十足的气势。利用"星球"的构思，再配合上灵活多变的视角，游戏立即变得很有纵深感，我们可以真切地用手"触摸"到这个3D世界。Wii的别致操纵器在这款作品中将其功用发挥得淋漓尽致。

■银河战士PRIME3（E3出展）

先说句半题外话，当3D的银河战士在我们眼前十分活跃的时候，请莫要忘了她的前身是同样经典的2D横版系列；当我们很多人都沉醉于探索恶魔城的时候，请莫要忘了这座城堡的很多构架、想法和游玩要素就是直接学习自银河战士。

萨姆斯，她与马里奥和林克一样伟大。

从某种意义上来讲，银河战士设计得并不讨巧，她历代的系统都做得严谨、成熟、复杂，并且颇具难度；特别是萨姆斯一身"魁梧"的盔甲，连脸都不露，难免令很多"以貌取人"的玩家投入感缺失——在早期2D系列的时候，就有很多人不知道她其实是个女生，我估计，恐怕现在也有一些人不知道吧——Samus是个女生，而且是个美女。

银河战士系列最难得的就是在深度设计系统的同时，又保证了进程的流畅、游玩的乐趣，以及曲折的故事讲述——作为一款动作类型游戏而言，这十分难得。Wii版的银河战士PRIME如何巧妙且合理地发挥了控制器的特色，我们在之前的试玩报道中已有形象描述。在这里我只想带些个人感情地说一句，就算是为了向这个系列致敬，买Wii也值了。你可以不喜欢银河战士，但你必须佩服她。



↑看来FPS形式的银河战士已是系列主打。

■勇者斗恶龙

将在Wii上登场的DQ应该不会是正统序列的作品，不过这个名号依然如雷贯耳，而且更有意思的是，在对战怪物的时候，Wii的手柄一定会有很多有趣的发挥，这可绝对是RPG类型的新体验哦（应该会是RPG游戏吧）。

■生化危机 外传（暂名）

这款生化危机应该是Wii的专属作品，当然，这不是因为我们相信CAPCOM，而是因为游戏必将针对Wii的特殊操作而设计很多独特的要素，那么就算这部作品以后会登上别的平台，这些最原始最纯正的乐趣也是移植不走的。

据说这部作品中将会出现系列自开篇以来的全部人物，如果这个消息属实，那就实在太令人激动了，这当算是第三方的强力支持了，就冲BIO这个名号，相信不少fans也会就此掏腰包的。

■最终幻想 水晶编年史

Wii得到的第三方的支持并不少，不过其中醒目的品牌不多，不过这部带着"FF"名号的作品绝对是其中之一。这部作品是之前FFCC的正统续作，前作虽然主要是出于商业考虑而生的产物，不过品质还是不错的，现今它也有发展成一个系列的势头，对于FF品牌的扩展还是很有意义的。而反过来说，这个名头也很能吸引一批FF fans。

总体来说，Wii上的很多游戏完成度都已经很高，其中又以N本家的作品素质突出，不过这里面的隐忧就是——还是N自己主打，这是任天堂的旧病了，希望这次不要在一段时间后复发。另外就是，如果第三方不能很好地理解Wii控制方式的精髓，不能深层次地挖掘它的空间，也会对N以后的软件阵容造成影响，并形成一个不良的循环。不过基本来说，就凭着这首批软件阵容，就已经值回票价了。另外，Wii的控制器其实很体面，色泽、质地等方面都很不错，其重量和手感方面也没有问题，拿久了也不至于产生疲劳感。而且三大主机中，Wii在大陆发售行货版本也是相对最有可能性的一件事情。Wii，推荐期待和购买。



闯关族的家
·To You I Belong
第一百八十四回
□主持/唯夜 □插画绘制/华尧



壹1—Firstいち

首先有两件事要特别强调一下。

其一是地址问题，大家的书信和手写稿件请寄北京东区安外邮局75信箱，邮编100011，要记住哦。你说记得还有另外一个通信地址？别多问，不要怀疑女王，就按这个地址寄绝对OK，可以保证我最快速地看到。

其二是网络问题，以后电子格式的投稿请发到purest4u@yahoo.com.cn，这是我的个人信箱，不过由于我们的网站一直工事中，很不够稳定，所以请大家把自己的文章直接发到这个Email里来吧。信箱名其实很好记：purest for you——“真心对你”。

二2にSecond贰

我是很厚道的，别看之前把FF12批评得那么狠，但如果它出了国际版，我还是会再玩一遍的，并打算趁那个机会真正做一次彻底的完美收集，眼下的日版你让我再玩一遍实在是没有心气儿了。不过看目前SE这架势，估计国际版要浮云了，残念。要真是这样，那叶子就考虑去收一张便宜的二手日版，聊以纪念。

我真的是对RPG有怨念的一个人，大家现在对我的本质应该有更加深刻的了解了。

但最近我个人比较关注的RPG相对匮乏，这导致叶子很是营养不良，所以你要是看到我突发狂躁或者欺负木头有些夸张，还请谅解。

Third三さん叁3

最近很想看的电影是X-MEN3，前两部的确都很好看，其实美国近些年来关于超级英雄题材的电影是拍得越来越好了，出了不少佳作，看来这个国家果然不可小觑，他们不是只有汉堡的。同样是“幻想+英雄”的题材，放到日本恐怕就只能拍成咸蛋超人式的特摄片了。

有谣传说这个第3部会在7月份引进，这要是真的可就太好了，就算是假的，我也要另找一部电影——这次一定要木头掏钱请我看，饮料也要他买，爆米花也要他买，回家的打车费也要他报销。

4肆よんFourth四

我们的画师华尧同学最近就因为湿热等原因偶感小疾，在此叶子衷心祝他早日康复，不然我都不好意思逼其早日交稿了（我真的是很厚道啊）。虽然叶子经常劝其多吃些清热去火的东西，不过我估计他肯定不会听我的，这会儿不是热量高的批萨就是毫无营养的方便面吃得正欢呢。

さいご最后Last

我支持德国、荷兰和英格兰（排名不分先后）！

好热啊！好闷啊！我好难受啊！



PERFECT

●天气一天比一天热，PERFECT也一天比一天郁闷。记得前几年人们还在就“全球气候转暖”说法的真实性争执不休，现在看来已经没这个必要了。六月初，北京气温超过30度，比许多南方城市还闷热，上下班的路上都通身大汗。尤其是艳阳高照的中午，讲得夸张一点，大街上待久了也会出人命的。不过，编辑部里倒也有人喜欢夏天，前两天小沛就直言夏天挤公车很惬意……不过PERFECT认为，在闷热、压抑的车厢里，即便再动人的风景也没有了欣赏的兴致。

●PERFECT是球迷，但是现在人云亦云的谈论世界杯总觉得有点俗，所以不想多说了，总之，能看的、该看的场次PERFECT不会落下，冷门儿，还是越少越好。

叶子说：前些天PERFECT在木头的教唆下去看了美剧“LOST”，看完后发觉未了结的线索和悬念实在太多，然后被告知其下一季剧集明年才能看全，这令做事喜欢究其缘由的PERFECT相当痛苦。

“游戏本无区别，何必在乎网游与单机！”

——湖北孝感 王齐

VOICE 叶子姐，三大主机你喜欢哪个啊？我同学说：“Wii很不错，但听说画面像NGC；PS3太贵了，买不起；XB360，不支持。”也就是说，这三个没一个让他满意的。我当然肯定要买Wii了，操作不说，我觉得它是三个里面最漂亮的，而且好歹也是NGC机能的2.5倍，不错了。其实主要吸引我的还是老任“独占”的生化危机，不知道有没有Wii版的生5啊？

From 陕西咸阳 郑炜



嗯……站在个人角度吗，坦率地说，我目前还比较缺乏感觉……叶子很怪，我经常对即将到来的事物显得很麻木——我大约真的是看破红尘了，不过有时把心情投放到一些未知的事物上，难保不是一种浪费，反正它们也会成为事实，到时候去经历也就是了。这次Wii上的生化危机应当算是外传性质的作品，遵循4代的游戏进行方式，据称此作中全系列所有人物都会登场……唔，真是个令人喜忧参半的消息。这么多人物以及他们各自的故事将错综复杂地直接产生交集，这对制作人员的故事结构把握和情节驾驭能力提出了很高要求，希望这会是一次圆润自然的讲述，在对系列的故事深度和整体世界观的贡献上达到VERONICA那样的高度，而不要成为一次杂糅式的简单集合。

VOICE 想知道叶子姐姐计划购入的下一代主机，会是全包，还是有选择地购买？还有你对高清电视的选择是怎样的呢？

From 陕西西安 杨青谕

我可以选择不购买么……现在的叶子很穷啊，除了正常的游戏支出以外，每月还要还贷款，讨生活不容易啊。下一代主机要是一上来就想全包，我看自己只有用抢的了……电视吗，现在液晶正流行，个人觉得索尼的BRAVIA系列很不错，中看又中用，价格也很——不厚道，索尼，你又多了一个令我忧伤的理由。



“Wii，好像很好的样子！”

——广东茂名 贾昕宜

VOICE 当了十来年教师，看了十来年电软，每次看着房中的一本本电软，我都纳闷儿，什么时候买了这么多书了？回函卡我以前是没寄过，一是工作忙，二是这地方书每次来的都较晚，等买到书，回函卡也早就过期了。这次赶巧了，有时间，回函也还没过期，就写给你吧。

不知像我这么大岁数的人玩游戏的还有多少，反正我们这就我一个，以前的玩友现在大多数都不太玩了。而我由于几年前从北京邮购主机被骗后，就再没买过机器了。我们这里各种主机超贵，而且还没质保，因此我现在只看游戏杂志（当然是电软），而游戏则不怎么玩，真是伤感。挺羡慕你的，小叶。

From 新疆阿克苏 吴福强

吴读者大我好多哦，叶子突然之间有点儿拘谨呢，不好意思（挠头）。30多岁的玩家并不少的；有人的娱乐选择是看电影、有人则是听音乐、有人去户外运动，而还有一些人，比如你，选择了将游戏作为娱乐内容而已——我想就这么简单，不必有孤独或者不自然的感觉。对于游戏，有人选择离开了，有人选择留下了，大家只是在追求不同的快乐吧。

话说编辑部里就有超过30岁的人呢，不过说实话，你根本看不出来他有那么大，“为老不尊”的事经常做，爱游戏的人果然是年轻的。

身为教师又喜爱游戏，叶子想，在现实中恐怕多少会遇到过一些压力或者不自在的事，你辛苦了。其实叶子没什么好羡慕的，实际上因为工作的繁忙我反而也会错过不少游戏呢；不过伤感我想也没必要，不论是玩、看、读还是写，我们只是在用不同的方式表达自己对游戏的感情。不论哪一种，都是真诚的。

VOICE 叶子姐你好，个人觉得有时杂志做得还真不太体贴。好比真三国无双4帝国那篇攻略，连个基本操作也没有，叫我这样的新PS2玩家怎么玩啊。难道因为它已经出到了N代就是地球人都知道的东西了吗？总的来说，电软已经做得很不错了，但还是希望能做得更好一些。

From 广西苍梧 梁延佳

我送你一根儿冰棍儿



小沛

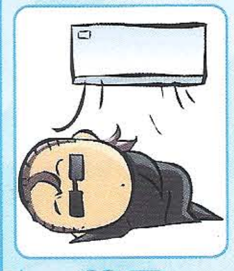
●最近常常生病，也许是因为新家里有空调，也许是因为家庭琐事的操劳……突然发现自己的身体真的不如从前了。现在龙马和大怪他们每天都要去健身，而我为了图方便和便宜，就在家里玩玩健骑机和哑铃，没想到病中休息了两天后那点儿训练成果又都白费了……

●自己老大不小了，可每天陪伴左右的却只有游戏和主机……荇菜啊！单身也会传染吗？现在想到“结婚”，简直比地震还要恐怖，比外太空还要遥远。

●看了《寂静岭》的电影后，忽然很想再玩一遍其2代的游戏，结果在荇菜苦口婆心的劝说下，我把《恶魔猎人》又通了一遍。他的理由就是：“《寂静岭2》不适合你。”

叶子说：一向健康的沛沛最近病得很频繁，看看，果然还是有心事吧？

一拍就灵



著子

●所居之陋室位于面南顶楼，每逢夏季夕晒皆重。今年六月北京气温猛增，令我这个极度怕热的人甚难忍受。一日下班归宅，天色尚未入夜，屋内如同笼屉一般。当即插上空调电源，信手开之，然而风力甚微，窗外的换气扇又发出一阵怪声，这才猛然想起，去年夏天空调状况不佳，修了一次也不见好，看看入秋便放置未管，结果一直淡忘。如今叫人来修已然不及，汗流浃背之余，愤然猛拍机身数下，谁知凉风忽起，空调“还阳”矣。不禁心中大喜，连呼“苍天有眼”，于是空调大开，一夜安睡。

●第二天头痛半日，方知“乐极生悲”也。

叶子说： 数期之后，柿子（现在好像都这么叫他）那文白结合的风格又回来了，读之令我甚喜。不过话说回来，原来有这么多人喜欢开着空调睡觉么？叶子就实在不敢，恐怕吹出头疼还是轻的呢……

VOICE 想问叶子姐姐一个问题：你平时最常玩得休闲游戏是什么呀？我呢，顶多就是借别人的小N来玩“触摸瓦里奥制造”，因为它实在是太恶搞了。算起来，我好像玩的所有游戏都没这个玩得多。对了，再问一个问题：叶子姐姐欺负木头最常用的武器是什么啊？　　From 广东仁化 刘云枫

最常玩的休闲游戏？当然是欺负木头啊，用语言、用拳头、用饮料瓶子……这些都是不错的选择。说实在的，我休闲概念比较匮乏，很少玩那种可以不时拿来调剂一下的小游戏，叶子所谓的“休闲”也就是玩RPG或者SLG这类游戏——换句话说，可以长时间地端着手柄坐在那里，就是一个很大的幸福了。说到这我突然想到，近两年来看书的时间少了很多，积累是越来越不够了，一定要恶补一下了。



『能把龙哥租给我一礼拜吗？我想蹂躏它。』——山东龙口 刘军

VOICE 叶子姐，在认真看完这期电软后，真的好想说：“我的眼中只有字。”真的，电软现在的文字量真的好大，而文字量大又有什么用呢？以前我熟悉的电软不见了，被拼成了现在这个样子，我真的很无奈，也许就像我朋友所说的：“电软真是越做越难看了。”残念……　　From 四川南充 汪海云

这个问题我们也注意到了。必须承认，在一些时候，我们下意识地、盲目地把“文字量”等同于了“信息量”。但其实，“表达”方式很重要，否则徒然有很多文字但却缺乏可读性，或者说，妨碍了读者的阅读——我们在一些特稿和攻略的排版上确实存在着单调、缺乏变化等问题，通篇都是字一路铺下来，让大家读起来很累，实在是抱歉了。不过这个问题我们已经明确意识到了，正在积极改变中，请不要无奈，也不要灰心。女大还十八变呢，我想所谓“难看”的问题应该是表面而非内在的，而且它必将成为过去式。



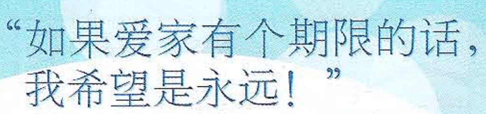
“PS2不是我每天玩的，但家是我每天回的！”

——上海 彭一响

VOICE 又到写家书的时候了。每次拿到回函，都用十几分钟写完别的，再用一个星期写家书……这倒不是因为我懒，只是我喜欢叶子，喜欢叶子的闯家，才用更多的时间和家沟通。说实话，叶子刚接手闯家的时候，我还真不大习惯。当时很喜欢木头的那种东拉西扯的风格，今天介绍一个东西，明天又把自己的收藏拿出来比划，存心打击我这样的穷人……不过叶子现在已经被他同化得差不多了，脸皮也越来越厚（好像主持闯家的人都这样……），俨然成了新一代木头。　　From 山东济宁 刘浩然

这是夸我呢还是诅咒我呢？成为新一代木头……木头即便减肥后的体重也差不多顶我俩了，这是多么糟糕的一个未来啊，我不要！

其实叶子本来是一个小资情调浓重的文学青年，年轻的时候经常无病呻吟或者故作忧郁地编造些搔首弄姿的文字和故事，等长大了一些终于意识到，这种自作多情的行为完全与时代脱节，尤其不适合编辑部中的本色生活。这是个很赤裸的年代，总活在自己给自己排演的戏剧中无疑是很可笑且无聊的行为。所谓适者生存，于是叶子渐渐就变成了这个样子……我现在觉得，这样的变化也挺不错。



“如果爱家有个期限的话，我希望是永远！”

——广东东莞 李嘉乐

VOICE 叶子姐，我觉得现在的主机都太贵了，而其消费群体往往是我们这些没有经济收入的学生。我有一个同学为了攒钱买机，长期不吃早饭，现在胃都搞坏了。我不知道我的游戏道路是否会因买不起机器而走不下去啊！　　From 云南保山 杨卓霖

唉，这个确实比较无奈，因为对于绝大多数主机而言，我们其实根本就不是人家计划中的消费群体啊……关于价位、营销等一系列策略，自然也不是在考虑了中国大陆市场的特殊状况后才制订的。大陆地区对于游戏的认识和消费意识的相对落后，以及消费年龄层的相对狭窄，都是与国际游戏市场严重脱节的地方，这些因素继而互相恶性影响，导致我们，和我们的游戏，只能生存在夹缝中。

但正像叶子之前也说过的，等我们这一代完全成长起来的那一天，也许这一切都可以从深层次上得到改观，所以在那之前，我们要保有信心、保存实力、保护身体——尤其是你的胃，胃搞坏了可连本钱都没了，不要用这种方式攒钱了。

VOICE 作为“女王”，叶子姐有没有那些女王的天生属性呢？好比三天两头被绑架之类的，而那个救你的英雄不会是木头吧（世界真可怕）？　　From 上海 禁断之翼



你搞错了吧，那是公主的属性好不好？至于女王嘛，自然是要把某些人踩在脚底下的那种。木头从来不会拯救我，他只会陷害我，好比让我写特稿，又好比在我的HP和异常状态还没有回复完全的时候就把叶子派去展会……不得不说，这非常邪恶，我几乎要怀疑他这是蓄意而为。

为什么会这样呢？E3回来后，叶子做了很深刻的自我检讨——究竟是因为我欺负木头太久了才导致他蓄意报复的？还是他不时就陷害我所以叶子才反击的？时日太久，已经很难说清了，不过我对自己的善良还是很有信心的。这次的“女王”本来是兴之所致随口一说而已，不过想想，倒可以成为镇压木头的名目和依据。



北斗爱的石破天惊拳！



北斗

●我从不买彩票，因为从概率论的角度来看，买彩票中六合彩的可能近似于零，所以本人从来不敢奢望这种没天理的奇迹会发生在我身上。不过最近一件更没天理的负概率奇迹竟然降临于我，当然，不是惨绝人寰那种，是大好事，虽然完全超出我的预料之外。

●上期叶子同学严重怀疑我要出家，北斗在此郑重申明：绝没有的事！再说，某施主也绝不会批准的。

●PS2版的“超级机器人大战OG”自从4月份公布以来就一直受到北斗的严重关注，虽然我承认眼镜厂商此次有很大的骗钱嫌疑，不过明知是陷阱还要往里跳才是最悲哀的啊！

叶子说： 不出家就好，不出家就好，话说这次你被画得像个劫匪啊。

执子之手，将子拖走



荇菜

●如今自己是越来越不能熬夜了。上大学那阵子经常可以几天几夜地不睡觉，并且以此为荣，和同学们互相“攀比”看谁能坚持的时间更长——当然了，不睡觉无非也就是玩游戏看电影之类，熬夜念书是从来没有过的。到了现在，稍微晚点儿睡就困得不行，第二天早上必定爬不起来。有时候为了加班而熬一个通宵，之后连着睡两天都缓不过劲儿来，脑子里面跟倒了一桶浆糊似的。偏偏做这份工作还免不了要经常加班，实在是苦哇苦哇。所以说，各位朋友年轻的时候还是要多多注意身体，少熬点夜，别把精力都耗尽了。尤其是女性玩家，一定要记住：政府忠告市民，熬夜有碍美容！

●佛说是经已，长老须菩提，及诸比丘、比丘尼、优婆塞、优婆夷，一切世间天、人、阿修罗，闻佛所说，皆大欢喜，信受奉行。

叶子说：电软忠告读者，熬夜有碍身心和精神健康，星彩老师就是前车之鉴。

VOICE 突然发现叶子姐有当黑魔或者召唤士的天分，想学吗？我教你。我的黑魔法不太有用，但召唤术100%成功（这是真的，我是玩FF4后开始研究的，发现真的有用）。不过我只能教给你一个，想学的话，就在下期阁家上回复并给我发邮件。包教包会，学费全免！ From 湖北十堰 余魏洋可

召唤术？我可不傻，你是说那种在夜晚的居民楼下大声嚎叫然后召唤来可乐瓶子的召唤术吗？这个就先算了吧，叶子身为魔法系职业物理防御不高，这种攻击我怕自己吃不消。

VOICE 价格超高的PS3，让人望而却步啊。不过想当初PS2在大陆刚开始有水货时，价格也在4-5千左右，基本过了一年左右才降到平民化的水准，想必这次PS3也是差不多的情况。个人感觉SONY是不是在耍我们啊，主机的样式新颖，但手柄也太不中看了，还是那个牛角面包更适合新颖的PS3。既然PS3已经改头换面了，那手柄为什么还用旧的呢。一新一旧，反差好大啊。 From 上海 喻俊



PS3的价格恐怕让很多人都“出离愤怒”了吧，我估计连消费能力高的外国玩家也不大受得了，买不买得起还在其次，关键是心理上不太能接受这个突然走高的趋势。其实仅就PS3本身的技术含量和硬件配置而言，它卖得还真不贵。从PS2时代起，SCE对其产品的定位就不再是一台单纯的游戏主机，这次PS3的价位其实是符合其定位的，但是这个定位在不少玩家中的普及，尤其是心理认识层面的普及，还需要一定时间。

唔，觉得牛角面包更合适……你的眼光比较独特啊，叶子个人怀疑那种回旋镖手柄在自己玩得兴奋的时候搞不好会被甩飞出去呢。其实从PS到PS2，主机造型改变得也不小啊，但手柄不也基本没变。

> “一生的梦想：好老婆、好工作、好游戏！”
>
> ——福建福清 薛文光

VOICE 我现在真是激动，一想到高考完了的那个暑假，别提心里多美了，有几大愿望吧：1.练好实况，2.练好一款格斗有戏，3.去ChinaJoy，4.入手PSP。最后帮我揍风林一顿，没什么原因，只是觉得好玩，呵呵。 From 山东泰安 王晨

这些愿望简直太奢侈了，做人要踏实啊，你看叶子的愿望就很简单——MONEY！好多好多MONEY，这样我就可以撒着欢儿地买主机和正版游戏了，剩下的钱我还可以买很多泡面和素炒饼，尽情享受女王应该拥有的生活……

不过貌似赚钱的最大因素——运气和心计，都与叶子绝缘。好比我买彩票的最好成绩就是小时候中过一袋洗衣粉，从那以后我就对这种投机的事没兴趣了……简单来说，叶子有对钱的欲望，但相当缺乏对钱的行动，所以不得不承认，我是一个很懒的好人。说回你的愿望来——PSP的话，我也没有；实况吗，我也苦手；不过叶子倒是不少FTG的理论高手哦，而且而且，我去过ChinaJoy哦，这么来看的话，我比你还是要强一些的，嗯，比较有成就感。

最后，帮着揍风林可以，不过要收费——叶子突然意识到这是个创收的好机会，还要谢谢你的提醒啦，我的PS3就指望这个了！什么，你说叶子刚刚说过对钱缺乏行动？对啊，所以我要改么……

VOICE 一日，当我依旧在课上看电软时，突然灵感大发——为什么不给电软包上书皮呢！这样，不就不怕被发现了吗？不过转天老妈依旧如往常收拾屋子时，突然惊奇地问我，几时多了一门新课出来。我想，什么新课？没有啊……老妈把书拿到我面前：“电软，呵呵，你穿上马甲我照样认识你。”我当即无语。 From 天津 陈鑫



VOICE 我认为杂志应当增加一个专门刊登游戏中BUG的栏目，因为BUG有好有坏，又与秘技不太一样，列出一些游戏中的BUG，或可以让玩家利用，也可以使玩家避免一些损失。以前的BUG都是编辑或玩家零星指出的，很不系统。 From 贵州黎平 苏阳昭



唔，这个建议不错，只不过毕竟会与“秘技天地”有所交叉，所以若实行起来还需要加以具体考虑。但提到BUG叶子突然想到，正统无双系列（三国+战国）自真三国无双2起，或者本传或者其对应的猛将传，几乎每一代里都会有一个大BUG——我指的当然不是那种图像显示或者延迟之类的问题，而是系统方面的“上级”BUG。而巧的是，其中绝大部分是玩家可以加以利用的“良性”BUG。

“一代一BUG”，这几乎可以说是无双系列的隐性线索之一哦，大家知道它们分别都是什么吗？先说好，无奖问答哦，大家别又想趁这个机会敲诈什么照片啊、杯子啊、签名啊之类的东西，我们又不是明星，普通的小小编辑身上没什么值钱玩意儿。



> 『平静地微笑，用力地生活……』
>
> ——上海 王欣龙

VOICE 最近几个月，我除了上学就基本上呆在游戏室里握着PS2手柄。朋友叫去打篮球，不去；叫去喝水聊天，不去……游戏玩穿了N多，男女主角都成长了、幸福了，而我呢？现在大家去玩都不叫我了……感觉自己已经Game Over了，生活完全停止不前，青春一点点在流逝……大彻大悟！绝不可以让自己的生活平淡无味，要像游戏中的主角那样，生活满是传奇（但不是犯罪）。游戏不可少，生活也不能不精彩。面壁思过，我要改过自新，但绝不是戒游戏。 From 四川什邡 陆新竹

改过自新之类的话言重了，说的好像自己之前犯了什么大错似的，但叶子觉得你没有错，只是之前选择了一种生活方式而已，现在你觉得它不合适，所以决定要做出另外的选择，我想就这么简单。不管我们身上发生过怎样的故事，不要轻易用负面的词去否定它，因为那是我们自身的一部分。

这厮居然也支持英格兰



大怪

●5月27、28日在上海正阳游戏厅举办了中日KOF邀请赛。本次KOF大赛可谓国内最大规模的KOF盛会，请来的四位日方KOF达人分别为KOF2002斗剧冠军、有背投之神美誉的大御所，KOF NW斗剧冠军、合理与安定并重的“卷心菜”，在日本拥有无冕之王称谓、打法极为华丽喧哗的极限堂，以及KOF98全国大赛冠军DUNE。本次大赛主要进行KOFXI与KOF98的4对4团队战与个人淘汰赛。在上海KOF知名玩家Takehito的支持下，本刊在下期将对这次大赛进行全程回顾性报道与对战视频的收录。对于广大KOF玩家来说，相信有很大的吸引力吧，一定不要错过（透露一下最终比赛结果：KOFXI由于日本名人已早早接触，所以中方与众名人有较大的实力差距。而KOF98则为中国国民格斗，无论个人战或是团队战都表现出了本土玩家极高的水准，最终压倒性获胜。本次战报由知名KOF mm玩家燃烧的月亮所写，敬请关注）！

●世界杯是男人的节日。别的不说了，英格兰必胜！

叶子说：这最后一句话有明显的性别歧视，凭什么世界杯就把女生抛除在外了？我鄙视你！

VOICE 我高考报的是传媒大学的动画学院！其中有一志愿就是游戏制作！光玩是不尽兴的，一定还是要自己制作啊！制作游戏是会给别人带来快乐的工作，我相信！

By the way，我知道制作游戏的不易，但我一直相信两句话："I will persist until I succeed"，还有就是想送给每一位拥有着"游戏理想"的人的一句话：我们每个人都可以做到——From Zero To HERO！ From 北京 傅蕾

VOICE 这是个最好的时代，过个五六年主机就会更新一次，再加上掌机，几乎每年都会有新机器降临人间；这也是最坏的年代，这么多性能超强的主机，其价格吗……

From 上海 顾晓峰

VOICE 以前我特别喜欢精美的游戏CG画面，但现在我发现游戏性真的很重要，两者相比我选后者，不过，两者兼备就更好了！

From 北京 王紫萱

VOICE 我19岁了，这么些年来我一直热爱游戏，可长这么大有过的主机只是一台能玩俄罗斯方块的掌机（现已作古），PS2、XBOX之类的更是连摸都没摸过……我想和我一样的人一定还有很多，但希望大家不要放弃对游戏的热爱，不管是穷是富，人与人是平等的。 From 河北辛集 高闻

VOICE 从初二的时候就开始看电软，到现在高二都要结束了。四年了，我一直都在家的门口当一名看客，今天是第一次给家写信，不知各位小编和家人们能否接受一个迟到的我？ From 江苏徐州 范峻珲



VOICE 唯夜，如果我考不上大学，没事儿干就去家里打扫卫生行不？工资不要，只要让我玩上一会儿游戏就行了。不许说不，不然我以后每期买两本杂志，这样就有一个人看不上电软了。 From 山西大同 白塔

VOICE 感谢电软这三年的相伴，马上就要毕业了，望着这一大堆电软，心里真是难分难舍——丢了吧，舍不得；带回西安吧，这可是个体力活，真是左右为难。于是我找老乡帮忙，最后以一顿饭的代价，书由他们分担带一些，然后到西安集结。我对我的想法感到骄傲，但这一顿饭吃了我300多，这就是老乡啊（哭）！ From 云南昆明 王梦坤

VOICE 离开了大学，离开了上海，我来到了部队。告别了从前舒适安逸的校园生活，当然，也与我钟情的游戏暂时分别了。第一次外出，我兴奋地买下了久违的电软，而且正赶上一年一度的E3，我十分欣慰。在部队严格的生活中，我只能依靠电软来维持与游戏之间的不解之情。 From 江苏无锡 沙漠

VOICE 我从04年第一期开始关注电软，然后每期必买。发现自己所喜爱的TV Game竟然被如此认真地介绍，感到非常高兴（本以为是PC Game横行的时代了）。小时候美好的回忆又被激起，我在随后购买了PS2，最近也买了PSP，开始变成TV Game的狂热发烧友了。相信电软的品质会越来越优秀，向所有"家里"的编辑和读者朋友们表达我最诚挚的祝福！ From 江苏徐州 王项琛

VOICE 呀，我好命苦啊，我的GF挂了呀！她五一去旅游被从天而降的石头活活砸死了！我哭呀！什么，我女友是谁？iDS啊。我才玩了一张正版啊，她就和我那苦命的SP一块儿被老爸给砸了。像我这么命苦的人在中国提着灯笼也找不到吧？我以后该怎么办呀，我也没有什么家用机，只有一台文物级的MD……我把希望全寄托在《掌机迷》身上了，希望能中SP+DS+PSP……

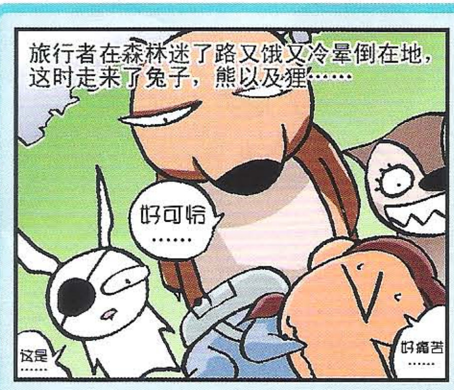
From 河南周口 高家豪

VOICE 上次我同学骑车撞树上了，说了句话："该死的木头！"我上去拍着他肩膀说："表扬得好！"同学木然。

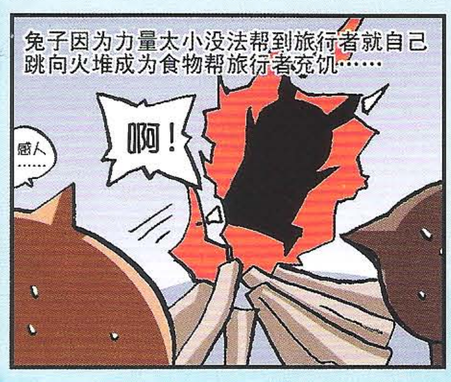
From 湖北潜江 金炜龙

"叶子姐一期穿的比一期少了，不知道何时穿泳装。"

——江苏镇江 沈舟









继续怀旧



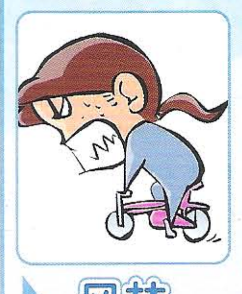
●最近噩梦不断，不知道是不是做了什么缺德事儿了。最可笑的一个噩梦竟然是梦到自己在刚刚九死一生逃出沙漠后，又鬼使神差地返回到沙漠里，在沙漠的最深处，看到了一个人因为没水在苦苦挣扎，哀求着向我伸出了渴望救助的双手。由于自己的水也只剩下一点点，我坐在旁边苦苦思索，期间路上走过很多人都没有一个肯将自己的水给他。最后我终于下定决心，把全部的清水都送到了他的嘴边，可让我惊讶的是，他竟然一滴也不肯喝反而全部倒掉。梦醒来一身冷汗，难道魔王真的不能做善事吗？还好，这只是个梦，如果在现实生活中，恐怕我不但不会把自己的清水给他，也许反而会在他头上踩两脚。

●最近很想听太极乐队的老歌"留住我吧"和达明一派的经典之作"禁色"，喜欢听歌的朋友可以听听，真的很棒。

●没去过天堂的人永远不知道地狱的恐怖，可是偏偏很多去过天堂的人还非要选择回到地狱。

叶子说：这期的梦听起来更像个寓言之类的东西，至于最后的话……算是身为魔王对世人的忠告吗？

看来我的虐待毁了木头的幽默感



风林

●E3一过，游戏业的淡季就来。往年在这时候游戏作品的推出数量和素质都有明显下降，好在下期有“北欧战神传2”解渴。不过，对于格斗迷来说，6月下旬可是相当开心——“铁拳DR”、“超龙珠Z”、“KOFXI”以及“东京番外地”相继推出，编辑本部必将上演群魔乱舞。

●《口袋迷4》以及《游戏批评 夏季号》已经上市，广而告之。推荐在暑期没事儿拿出来读一读，从游戏攻略的进程中挣脱出来。

●减重工程再创佳绩，今年本部类人生命体的生存口号就是——更青春、更健康、更环保。

●交通糟糕还不算什么，更糟糕的是乘车中的环境，酷夏中的车厢简直就是地狱。再这样下去，恐怕骑自行车花六个小时上下班将是唯一的选择。宁可晒死在公路上，也不愿在铁皮车厢里窒息身亡。

叶子说：向大家透露一下，最近木头竟然用闲暇时间在看一部无聊到令人发指的日剧，还不时发出傻笑。别这样了，我以后少欺负你点儿还不成么？

“没有游戏的人生，是不完整的！”

——重庆 蒲杰



VOICE XB360早已面市了，PS3和Wii也已经揭开了神秘的面纱，成为待嫁姑娘了，可我的XB才刚刚入手还没怎么捂热乎呢……哎，同是地球上的游戏人，这做人的差距咋就这么大捏？最后再问一句：XB上以后还会推出新游戏吗？ From 辽宁新宾 李岳

会啊，XB游戏在美国还有着不小的需求和市场的。在XB360初登场的时候，为了给其阵容助势，可以明显看出，微软那时可以说强行把很多本应出在XB上的游戏挪到了360上，导致软件质量和表现力参差不齐。这种一厢情愿的强制过渡行为显然不合适，XB对PS2虽然没有达到预想中的攻击力，但也不应就这样简单放弃掉的，至少它在欧美也有了不小的普及量。叶子大概看了一下，预定中的美版XB游戏，差不多还有80款左右呢，不过日版的XB游戏确实没剩下几个了……

对于游戏主机咱没必要追第一时间的潮流，等姑娘再长大一些，你的嫁妆费也就可以少掏一点嘛。

VOICE 看到那么多好玩的游戏，我也想买一台主机，但由于自己还是个学生，没有什么经济来源，所以我决定今年暑假去打工，能赚多少是多少，如果还不够的话，叶子姐替我出了！

另外看到11期里木头被斩立决的消息，我十分悲痛，其实叶子姐大可不必这样，只要把他放在水里泡几个小时，让他变得浮肿就可以了，这样他的减肥成果就泡汤了。 From 河北廊坊 朱国森

嗯，好啊，你来给我打工吧，帮我登记信件内容，我能给你多少是多少，如果还不够的话，咱俩一起去打劫木头好了。

最近天气热，就算泡涨了也会很快被晒干收缩回来，我想这个好点子还是等到冬天再用吧，到时候记得提醒你姐一下。

VOICE 很久没有提笔写信了，最近郁闷至极了，但是学校这边又没有同样喜欢游戏的朋友可以倾诉，所以就想到叶子了。

我们学校在郊区，偏僻得周围没有游戏室，而到市区去玩的路程实在遥远，各方面都经不起折腾啊！还有，在一个不熟悉的地方玩，每个人都像看外星人似的盯着我，实在是不爽。所以每次我都买一堆游戏等放假回家一起解决。可是，等回到家里，这个游戏玩一下，那个游戏玩一下，根本就没有能完全通关的！我不知道自己怎么了，明明是想玩得要死，实际却只能看着那一堆游戏碟发呆，有时候甚至宁愿上一整天的网，也不愿意玩一小时的游戏。刚来学校的时候，我还会为此嚎上几句，可是现在连这个激情都没有了。有时候看到论坛的游戏区在激烈地讨论某个游戏，自己却插不进一句话，实在是难受。现在我越来越怀疑自己，是不是真的喜欢游戏呢？还是从一开始，我就是一个伪非？ From 贵州毕节 陈谨



这种情况叶子其实也遭遇过——我面前的游戏世界是热闹的，可是那种寂寞和消沉却是从心底里发出来的，它使我的身体和思想脱节，一个恨不得握着手柄不撒手，另一个却始终打不起精神来……不过按我个人的理解，一些客观现实对我们的游戏生活产生了抑制作用，而这种矛盾性的苦闷，是它的一个惯性罢了。

面对游戏，有时我们觉得身体准备好了，但精神状态由于此前受到过抑制，所以一时没跟上节奏，还不够兴奋；我想这也是正常现象吧。所以呢，不必有过多的焦虑或者怀疑自己对游戏的热情，追逐快乐是我们的天性，怎么会不喜欢游戏呢？

不过同时，游戏是一种让人愉悦的工具，而绝不应是一个代表什么身份的标签——伪非这个词，我倒愿意把它理解成一种边缘性的快乐。不是那么倾情地投入、不是那么忘我地付出……我想，也许有的时候这会更自如，人生中有很多内容，全看你如何去选择与诠释。

VOICE 现在我是一名高中生，在外地念寄宿学校。学校管得很严，我只能偶尔悄悄地拿出电软看一看。从99年开始买电软后，我就每期不漏。书亭卖书的奶奶每期都会给我留一本，不论多久，那一本都会给我留着，不会卖给别人，直到现在也是如此。

这次五一假期回家，我仍旧到书亭去拿书，可卖书的却变成了一位年轻的叔叔，在说明情况后，我得知那位奶奶前几天不慎摔了一下，正在住院。可她还没忘叮嘱那位叔叔给我留书，并照例把两角钱零钱放在装电软的塑料袋里。我捧着电软，眼泪流了出来。正是有了这位奶奶，我才能每期都到家里看一看、放松一下……我想别的地方也一定会有许许多多这样的人，他们是可敬的，虽然他们也许不玩游戏、不懂游戏，但他们也是我们的家人，你说对吗，叶子姐？

From 河北张家口 胡舰强



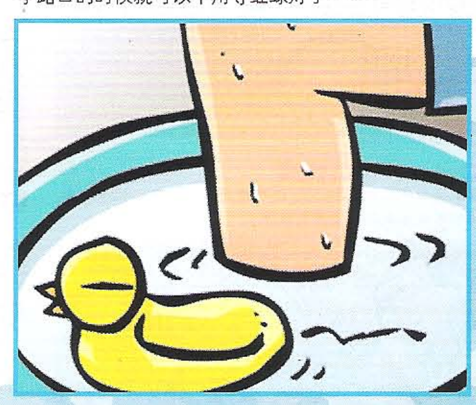
最后一句话说得太好了，有这样一些人，虽然自己的生活中没有游戏，但却扶着我们在这条快乐的道路上前行。我们的家人，不只是电软的读者，甚至也不只是天下的gamer，同样也包括他们。

VOICE 不知道叶子喜欢听西班牙风格的乐曲吗？我向你推荐一首：皇牌空战0第十八关的BGM——ZERO。这首带有浓重斗牛风格的曲子将CIPHER与PIXY之间皇牌VS.皇牌、1 ON 1、男人对男人的那种气势演绎得出神入化，入木三分！强烈建议叶子在众编辑加班到昏昏欲睡之时放此旋律，保证各位立刻精神百倍，斗志昂扬！

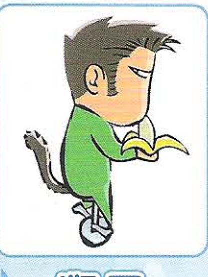
From 山东邹城 殷召明

精神百倍、斗志昂扬之后干什么？把叶子打个半死吗？大家精神萎靡不振的时候如果再受到这种刺激，恐怕只有反效果吧……一般这种时候叶子都是配合气氛放soft风格的乐曲——只有在寂静的深夜里、疲倦的加班中听到这种音乐仍然不会被SLEEP而坚持战斗的人，才能成为上级编辑哦。

其实也不能说叶子不喜欢热血的感觉，但我更倾向于那种自悠扬转到高亢、从婉转进入激昂、由静谧化为热切的感觉。叶子尤其喜欢在路上迎着风听这类音乐，整个人有一种飘飞起来的感觉——这样我过十字路口的时候就可以不用等红绿灯了……



其实我是一个老师



猴子

●最近大家的日子过得还算紧张，猴子在上期连续工作N日夜，赶出X张稿子之后终于得到了一个星期的假期。赶巧最近家里事比较多，猴子就利用这点时间回了趟家，正赶上各位莘莘学子们迎接高考。现在的孩子真是幸福，高考之后有3个月的假期，今年又赶上世界杯，比我那时候幸福多了。

●回北京的时候，为了方便活动，猴子把家里的自行车都顺着铁路托运来了。说起来这辆车子可是有历史的，当初上学时就买了，一直严加看管没有丢。从此猴子在北京也算是有车一族了，看着因为汽油涨价天天愁眉不展的车主们，猴子还是衷心地感受到，骑自行车是一件多么省钱而且环保的事情。

叶子说：猴子回来的还算及时，搭上了手机的末班车，不过险些就“没有脸”了，还好画师及时补上。还有猴子啊，叶子说句不太吉利但又很可能是事实的话——你那车子，到了北京恐怕很快就保不住了……

大墙画廊

自从在中学的时候业余学过两年素描之后，小沛至今已经有6、7年时间没画一幅像样的作品了。而就在主持画廊的这段日子里，我感觉自己被大家的热情不断激励，于是重又开始拿起了画笔。可惜的是，从前的手感现在已经丢失了大半，什么线条的勾勒以及物体的透视都远不如从前了。遗憾之余我才发现，画画不是一时兴奋的玩物，而是要有长期的积累才能有所成就。于是现在就更佩服那些不断给我们投来作品的作者了！小沛向你们致敬！

□责／小沛



←麦颜的夏　四川　奶牛创作组
这幅画非常好，但我不知道是那个游戏的。或者这是你们原创的？看细节就知道你们非常用心在画了，而且水平很高。

↓人设　北京　北极狐
你这个人设的风格非常像当下流行的一些网络游戏，虽然画得很不错，但在新鲜感上也有些欠缺。





←梅喧　贵州　小宝
梅喧有那么性感吗？但看她的脸又有点邪恶。这不会是你自己的风格吧，很另类，但也很有想法。



←浪漫沙迦　上海　草虫May
这幅画很有你的特色，而且小沛也认为你最适合画这种卡通风格的作品。以往那些正常比例不是很理想。

↓战神　广西　吴锦全
你的绘画水平已经强到一定程度了，所有你的作品基本都无悬念通过。但这幅战神中有一个遗憾，就是他的左手……



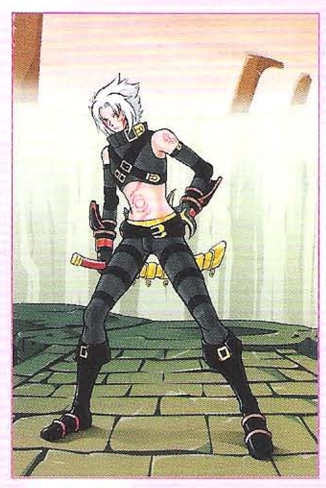


←光之翼　北京　张昊
索拉这小子好像不太适合玩深沉，我觉得你把他画得可爱一点应该会更好。当然，这只是个人对索拉的偏见，与你的作品无关。



↓太鼓达人　北京　付金爱
看到太鼓达人就会想起无数可爱的原画作品，似乎太鼓的形象天生就很有逗乐的效果。





↑.hack　北京　苏树
这个游戏中的人物我不是很感冒，因为实在是没有太多的特色。你的画中似乎也缺少自己的感觉，但基本功已经不错了。



↑凡人物语　上海　草虫May
整体构图还可以，人物的表情也很自然。个人认为你的绘画风格很独到，不适合模仿，而且选择颜色上也偏重鲜艳。



↑恩为你而死　上海　JONY
上次你画的"宝宝从哪里来"，人物体态略显单薄，这次改进了不少！明显要更有女性的成熟韵味了，只是背景太花哨。

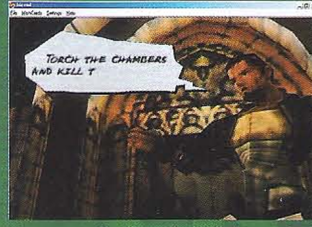
投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



DC用PS模拟器答疑

■问：在DC上用模拟器玩PS游戏时，怎么记忆？我插了记忆棒，但记忆时却提示我没有找到记忆卡。2、如果能记忆的话，可否随便列几个据您所知能在DC上完美运行的PS游戏？3、DC用的GBA模拟器哪里能下载到网址？4、是不是只要把游戏刻到光盘里，再用相应的模拟器引导，就可以玩了？5、用DC通过引碟看VCD时，手柄有什么用？ （黑龙江齐齐哈尔 何永鑫）

■答：你使用的应该是“Bleem！”这款软件吧。想要存储记录的话可以选择菜单中的“MemoryCards”选项，下面只有一个选项“Manager…”，这里就是控制记忆卡文件的地方了！选择“Mananger”后，会进入记忆卡设置的界面，其中“CardSlot1”和“CardSlot2”相当于玩PS时选择存储位置的两个记忆卡插槽，两个记忆卡的设置都是一样的。选择进入之后让我们看看能够用模拟器对“记忆卡”进行哪些设置和操作：“Disable MemoryCard”是屏蔽记忆卡功能，其实到了1.5b版本这个选项基本没有作用，不过在较低的版本，因为记忆卡模拟得不完善，导致一些在游戏开始的时候要检测记忆卡的游戏无法运行，才需要把这个选项打勾；“Load Card”是读取原来的记忆



↑Bleem!是著名的DC用PS模拟器，当年曾经被索尼一怒之下告上法庭。

卡文件；“Save Card As”是将目前的记忆卡文件另存；“New Card”生成新的记忆卡文件；“Erase Save”是将当前的记忆卡文件里面的某个选中的记忆删除；“Erase All Saves”是删除当前记忆卡文件里面的所有记录，“Copy to Other Slot”是把当前记忆卡里面的某个选中记录复制到另外的记忆卡里面（就是记忆卡1和记忆卡2之间的复制）。2、目前好像说完全完美的游戏并没有，但大多数2D游戏还都是能够进行游戏的。3、DC的GBA模拟器由于某些原因无法向你直接提供URL，请用搜索引擎查一下“GBA Emu for DC”这几个关键字。4、是的。5、起到和遥控器一样的作用。

最近研究出为什么还没长翅膀了吗？如果还没有，去把魔法少女中小樱的飞魔法牌用风林的XBOX360换来，龙哥您绝对亏不了，但风林就……看了2006年09期总180期的“硬件性能终结者”特别策划后，拿着心爱的SP去游戏店，问BOSS有《车手3》吗？老板找了一会，告诉我没有，然后我又跑了几家，均被告知没有，龙哥这是怎么回事啊？难道他们不想赚钱了？那龙哥您神通广大，知道天津哪里有卖这款游戏的？没有D版，Z版偶也照收，大概多少钱？多少兆？ （天津 张乐）

上次我们在“硬件性能终结者”那篇特别策划中推荐《车手3》，主要是因为厂商在GBA这款掌机上能够将这款游戏的多边形能力发挥到了极致。不过就这款GBA版的《车手3》游戏本身而言，并不能算是一款操作感十分优秀的作品，GBA本就不以赛车类游戏见长，尽管《车手3》在多边形制绘上做得非常出色，并不代表它在我国掌机玩家中人气就会高，而没有多少人气的GBA游戏，即便是D版商都没有多少兴趣去做的，更别提让游戏店老板们去进正版游戏卡带了。所以你没能买到其实并不奇怪，龙哥建议你如果实在想要玩的话，可能用模拟器会更加方便。

我目前正在玩《恶魔城・晓月圆舞曲》，正要完成魂收集率、地图完成度全100%的伟人计划，但是我一直找不到第82号妖怪。攻略上说要去大瀑布，但是大瀑布在哪里呢？难道是地下水域往不可侵犯洞穴的那个水壁（就是要用魔神冲刺过的那水壁）？如果是，那里有五个门，应该哪个门？ （福建福州 lostheven）

果然，第82号妖怪是“晓月圆舞曲”中最容易漏掉的稀有物种。它的日文名称是“**スカイフイシュ**”，外形类似于一只飞鱼。其所在地点就是不可侵犯洞穴、你所说需要变身才能冲进去、有瀑布的那个房间，从最左边刚进去的时候，会看到类似白色流星似的从空中物体闪过，此时需要马上使用41号妖怪的魂使时间停止，这样就能看到82号妖怪的正体，抓紧时间将其干掉，就有一定的几率得到它的魂。要想成功定住82号妖怪，一定要把握好时机，每进一次房间机会只有一次，如果时间停止的时间太迟或者太早都不能定住82号妖怪。

第一次给龙哥写信，想请教几个问题：1、PSP 2.6版过一阵还有降价的趋势吗？2、PS2的火影3有不用金手指的暗号入手吗？如有请详解。3、我一个朋友的7万零7型PS2又出了些毛病，表现在以下几个方面：挑盘，有时刚买的新盘，读了两小时后没事，休息后再玩就不读了；读盘时出现间歇，在不读时开盘盖，再合上一会儿又读了，也有转都不转的时候；严重的就是关不上机，关上开关没反应，电源仍是绿灯，盘不转，强制关机后光头边缘很热（光头没烧）此类现象偶尔发生。 （北京 阿斯兰・萨拉）

1、应该不会有明显的降价趋势了，毕竟随着PSP破解速度的加快，2.6版最终被破解也将是注定之事，等被破解之后其身价自然也会水涨船高，与其等2.6版降价，不如现在趁早就收了，不然到时候2.6版就会像现在的2.0和2.5版一样成为“香饽饽”，得让你多掏银子了。2、这个暗号列表要全部列出来可就相当之长了，你不妨上网打开搜索引擎，输入“火影忍者全暗号入力”就能找到你想要的全部暗号详细列表。3、很明显，你朋友的机子应该是光驱部分出问题了，而且问题还比较严重，很有可能要更换光驱了。

PS2七万型有几种型号？我见过一种黄盒与白盒子的加上黑色FF12特别版，是什么型号？70007是最新的吗？PS2的光头能通用吗？PS2七万的光头好像只要三万、五万型的一半价，XBOX光头与NGC光头一般什么价？PSP的光头会与UMD成比例缩小吗？假如目前光头不贵买一个，等机上光头不行了，再拿出来安上可否？要行货50009读D碟就得加一个芯片？多少钱？S/L法是在特别情况下存档，再玩到这关满意后再次存档吗？在“口袋妖怪银”中最后四个宠物不用金手指怎么抓？超球只有一个，最后一只外其它三只随机出现的得用S/L法吗？像小火龙，火箭龟，妙花种子有办法抓到吗？ （湖北孝感 某读者）

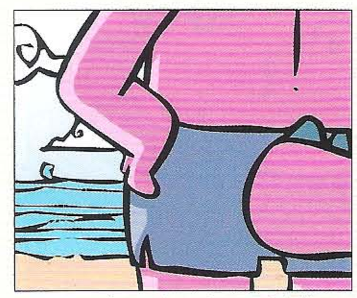
嗯，你的问题还真是一个紧接着一个呢（笑）。你说的黑色FF12限定版型号是“SCPH-75000 FF”，是今年3月16日与RPG大作《最终幻想12》同时发售的。该限定版中包含有《最终幻想12》的游戏软件以及印有在《最终幻想12》游戏中出现的“Judge Master”图案的限定版PS2主机，此外还将附赠PS2纵置支架以及限定手机链，而本限定版的包装盒是同样印有“Judge Master”图案的特制包装箱。7万型的PS2目前主要有“7000X型”和“7500X型”，70007不是最新的，不过70007和70006一样算是比较常见的7万型主机型号了。PS2的光头当然不能通用，这个以前就说过多次了。光头可以说是光碟类主机最容易损坏的部件，根据主机不同，如果整个光驱部分全部换掉的话，在游戏店中需要三百到四百不等。所以不要光头一出现什么问题就马上听从BOSS的“建议”更换光头，有许多种情况其实只需花费极小的成本就可以修理好的。UMD的光头当然是“迷你”型的。先买个光头储存起来的方法是可行的，不过其实只要平常使用时注意保养，正常情况下，即使是PS2这种“脆弱”的主机，也一样能够不必更换光头的。对，必须加装改机芯片。所谓“S/L大法”其实就是在游戏中的某一特定情形下先存一个档以防万一，然后接下来的游戏中要是结果不满意就反复读取该记录进行游戏直到满意为止，最常见于战棋类策略游戏中，例如“机战”……“银”版中无法抓到小火龙等“红/绿”版中的精灵，你说的是那三个喜欢满地图到处跑的家伙吧，想要抓它们确实不容易，最好能事先培养一个高速会催眠的精灵，遇到后马上将其催眠防止被跑掉。其实关于如何抓这几只精灵，以前本刊曾经反复刊登过无数次的各种邪门招数，实在是不胜枚举。



↑FF12限定版主机在发售前曾突然降价。



1、小弟最近入手了一台二手XBOX360，整整花了俺2000大洋，对应主机一台，基本周边和五张光盘（游戏），俺觉得很不值，不知龙哥您是怎么看这事。2、有小道消息说，360已被破解，这是不是真的？不过我相信，世界上没有不透风的墙。 （广西柳州 罗晟）



1、说实话，如果真是两千大洋入手这么多装备的话，龙哥完全认为你非常值！要知道光是那五张正版游戏，原价都得一千好几了，XBOX360主机价格仍然不低，虽然是二手机器，不过从去年发售到现在也不过短短半年多的时间，至少也有九成新吧，绝对是值了！2、关于XBOX360的破解进度状况，本刊的科普园地栏目和热线中不是一直都有跟踪报道吗？

言归正传，三月初购得IDS一台，已刷机，现用SUPERCARD+金盾512M SD爽着。有一天做测试，在用没电自动关机后充电只充了3.5个小时指示灯就灭了，说明书上可是说要四个小时的啊，怎么回事？虽说SC-SD比正版卡带费电，我连续玩《苍月》只用了5.5个小时，没用过封魔阵，中间还休眠20分钟，是否正常？用SC-SD还有没有"根据不同游戏用电时间也不同"这么一说啊？上面的说法对正版卡带来说应从哪方面看呢？运用触摸屏次数？按键次数还是卡带容量啊？老版给人游戏时里面带了两个IDS游戏，能玩的是瓦里奥，另一个不知道是什么，虽说刷机以后系统语言就变回日语了，但难道IDS的兼容性也变回到NDS了吗？可是瓦里奥能玩啊？我要是买神游正版是不是也用不了呢？按神游的速度我想收全正版还是有可能的。另外《苍月》搜魂几率也太难把握了，我99级全LUCK装备+噬魂戒指+9个鬼魂舞者的魂（虽说这么多不比一个强）仍有很多打千百个也不出一个，有的却几乎一碰一个，怎么回事？现在正在全魂魄9全道具9全武器9的努力，坚决抵制金手指（理论上似乎要打18次通关……），目前BOSS战最快记录是多少啊？《生化危机·死寂》重制版的最速通关记录是多少？为什么我怎么弄也炸不了洋馆，巴瑞也总是死去（怀旧版吉尔、克里斯还没认真玩过），和PS上的方法不一样吗？我按PS的攻略法打的，"小刀模式"理论满分应该是多少，有实现的吗？如果没有，据你所知最高分是多少？再问你一个私人问题，你穿的裤子是什么样的？是不是和小悟空的一样后面留个洞穿尾巴，怎么有的画像有尾巴有的没有呢？（河北保定 潭成国）



3.5小时充满也是正常的，说明书上给的只是一个相对标准充电时间，并不是说必须充到4个小时才行。指示灯灭了，那就表示确实已经充满了，不用担心，其实NDS边充边玩也没有任何问题，只是不方便携带而已，小编们有时在编辑部里就是边充边完的。嗯，SC-SD卡的话，正常情况下应该可以用7－8个小时的，有点奇怪，不过基本上没有什么问题。卡带容量对耗电量没有影响，按键方面也影响不大，对触摸屏的使用频率方面影响较大，还有声音大小。你指的是正版IDS游戏吗？刷机后应该不会影响兼容性的。"苍月"里面收集魂这种事情，是需要花相当时间和精力的，提升LUCK值只是能提升概率而已，也没法保证能百试百灵，没办法，要实现你的野望，就只能持之以恒了。我国拥有NDS的玩家并不多，钻研"苍月"的就更少了，这方面的信息可以参考《掌机迷》的"封神榜"栏目。。想要巴瑞不死就要在之前的游戏流程中尽量多的去触发和他的剧情才行。小刀模式下，目前据龙哥所知的最好成绩是：Jill模式，最高连击101，分数为600650，评价为A；Chris模式，最高连击127，分数为605570，评价为A。今年第11期《掌机迷》的"封神榜"中有详细解说。至于最后这个"很私人"的问题，请你自行发挥想象力好了……

1、我的水晶版XBOX被我不小心插烧了，是忘插变压器的后果，有什么补救方法？需要多少钱？2、我在玩XBOX版《半条命2》遇到了难题：在有一个庞大机器人相助，但不久却被直升机带走的关卡，初期，我越过一个铁栏，进入一栋废虚的建筑内，这里的一切都让人诧异，我利用木箱来到大楼的最上层，踩着木箱从门的上端进入了另一个世界，好像一个异度空间，怎么走也走不出去，上网查找PC版的攻略，却没提到这个地方。（广西柳州 彭柳刚）

1、你可以打开机器盖自己检查一下，看看到底是哪里烧掉了。其实这个并不需要去专门的游戏机专修店维修，在修电器的小店就可以搞定，而且很便宜的。自己动手的话，换一个与之一模一样的电阻就可以了，电子市场都有得买，3块钱就OK了。2、这个龙哥还真不大清楚，有知道的玩家朋友可以写信过来帮忙解答，谢谢。

1、听说PSP有MP3、MP4，下载游戏，那么在下载这些东东时，必须到专门的具有PSP下载服务的地方下载吗？在网吧下载不可以吗？2、PSP都能下载什么样的游戏？PSP的经常在网上升级是怎么一回事？3、PSP的MP3、MP4效果如何？现在1G、2G记忆棒多少钱？可以下多少首歌？4、港版PSP是玩家的首选吗？到暑假时PSP会降价吗？那时会需要多少钱？现在市场上的水货多不多？如何鉴别？5、现在市场上有D盘的PSP游戏碟吗？经常玩D盘对机器有无伤害？6、PSP充满一次电可以用多长时间？（辽宁庄河 王辉）

1、完全没有这个必要，PSP是可以播放MP3和MP4的，你直接从电脑上将需要的东东拷贝进记忆卡即可。2、所谓PSP下载游戏，其实是指用记忆棒玩游戏，也即从专门的网站下载PSP游戏ISO，再拷贝到记忆棒中，通过特殊的软件在已经被破解的各版本的PSP主机上运行这些游戏ISO，以达到玩PSP游戏的目的。所谓PSP的网上升级，是索尼"为了提高主机的安全性"而每隔一定时间对PSP固件系统进行的升级，每次固件的升级，会给PSP带来新的功能，而且不少新出的游戏也都只有升级后的高版本才能运行。3、播放效果还是不错的，据龙哥所知，某些购买了PSP的玩家，绝大部分时间都是拿来听歌看片的。原装棒的话，1G的400左右，2G的700左右。具体能下多少歌，得看歌的质量和长短，你参考电脑上1G、2G能装多少歌就行了，两者是一样的。4、港版PSP和台版PSP是我国大陆游戏市场比较常见的两种型号，例如寒暑假或者是逢年过节这种时候，PSP不涨价就已经很难得了。价格方面，与现在相比，不会有太大变化。现在大陆市场上的PSP全是水货，传说去年年底就会发售的大陆行货版PSP至今仍未见踪影。5、没有。以PS2为例，得看D盘质量如何，使用质量好一些的D盘伤害会小一些，质量较次的D盘则比较影响主机光头寿命。6、在一般的状况下，充满电的PSP基本上能达到官方宣称的4到6个小时游戏的运行时间。

小弟第一次看到雪白的NDSL后，便被它深深吸引，但面对国内的炒作和开头机子的硬件不放心，小弟我仍望而却步，持币观之，而最近听说神游将生产IDSL了，又为之一动，现特请教：1、我该买NDSL还是IDSL？它们价格又会如何？2、它们的硬件配置是否一样？软件适应情况呢？3、烧录卡应该选择哪款？本人只求最好，不怕最贵，本人认为烧录就是玩游戏不用钱，记忆棒要最大的，还要MINI的，如果GBA与NDS的烧录是不同的，那就是两套吧。（广东河源 潘玮）



↑现在市面上开始出现一些盗版的SC卡。

NDSL的发售已经有一段时间了，刚发售时其在国内的价格确实炒到相当高，也使得当时NDSL在国内的价格一度非常混乱，不过现在已经基本稳定下来了，大多是在1200左右。至于"对开头机子的硬件不放心"理论，看来，索尼的PSP还真是殃及了不少池鱼。1、这个完全取决于你自己了，从之前IDS的价格情况来看，其定价方面应该会是比较合理的，说不定还能连带让目前市面上的NDSL价格再次有所降低。2、硬件和软件兼容性方面应该和IDS一样，也就是说IDSL应该同样会增加中文系统，其余硬件配置方面与NDSL一模一样，软件方面也应该是一样多了可以支持专门的IDSL中文游戏（也即IDS中文游戏），

【森林童话·龙哥篇】









二手PS2购买案例

■问：劳动节那天我在我们那购入了一台二手PS2，30000型，900多元，（已改机+AV线+一支组柄+变压器+支架，主机八成新，光头还较新）JS信誓旦旦地说绝不是翻新机，并说三万型是PS2里最好的一种，只是早已停产，再无新机了，他这儿刚好有台旧的，我看五万型太贵，1850，七万又爱烧机，便狠下心买了下来。现在我想问：1、既然有变压器，那么它是台版机吗？如果我的主机真是台版，那变压器怎么标着100V，书上不是写是110V吗？2、我从书中了解到PS2有日版、美版、港版、台版、欧版，这些版本有什么不同，哪种版本最好？3、PS2如何正确开机、更换光盘、关机？4、我的机子横放读碟还行，得多次重启，但竖放就几乎不读碟了，而且有挑盘现像，《战神》读到中部就无故黑屏了，《旺达与巨像》就进入不了，其他的还行，我的机子是哪里出问题了？JS说，竖放散热好，于是我在横放读碟后便慢慢将机子竖放，再玩，这种做法有错误吗？为什么？5、JS说我最好是给机子加个二手硬盘，再买个网卡来玩（JS讲硬盘与二手硬盘无区别且价格便宜，250多元

左右，80G）这样我的机子就十拿九稳不会有问题了，是这样吗？6、您在热线中曾提到的PS2 HD LOADER那款必备软件是干什么的呀？7、我的PS2在工作时，加装在里面的USB风扇噪音较大，有什么办法减轻噪音呢？（甘肃兰州 K'）

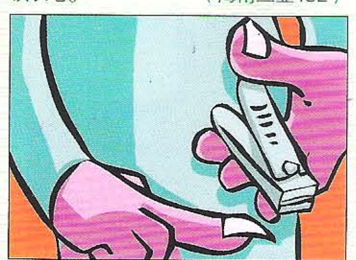
■**答**：首先我得说一句，你这次很明显是买亏了；而且三万型的PS2，不管是不是翻新机，用到现在寿命也不会剩下多少了，这点龙哥曾经在热线中反复强调过！现在购买PS2的话，除非实在是手头太缺钱，否则绝不推荐大家购买二手机的，尤其是较老的三万型，看来都白说了。再皮实的机子用了这么久也是肯定会有明显老化的，并不是说三万型就真是"不死身"。1、你不是自己都说了吗？"30000型"，当然是日版机器，台版的话型号尾数是"7"。2、基本上主要就是工作电压和制式方面的不同，而且如果不改机的话，各地区版本的主机就只能运行对应的正版游戏软件。不同地区版本的PS2主机在性能上可能会有少许差异，但一般都很小。3、嗯，这都是很简单的问题了。开机的话首先确定已经接好电源，然后再打开主机后面的电源开关，按下主机正面的OPEN键出仓，放入游戏光盘后再按一下OPEN键，托盘就会自动收回并读取游戏。关机的话，在游戏当中的非LOADING画面按下OPEN键出仓，取出游戏碟，再关上仓门，然后按住RESET键，等绿色的信号灯变为红色为止主机处于待机状态时再关机、拔电源。4、很明显是光头老化所致，你买的这台三万型的机子型号古老，使用时间较长，光头自然老化，读盘能力大幅下降所致。这也是龙哥一直在热线里为什么多次建议大家尽量不要轻易买二手机、尤其是很有年头的二手机的原因。只要不连续游戏太长时间，主机放置的地方比较阴凉、通风性、散热性好就可以了，当然，竖放确实有利于散热。5、这主要是将一些常用的游戏拷贝到硬盘中，确实能够节省光头寿命，不过即便是"二手硬盘＋网卡"的组合也不算便宜了。而且注意只要将玩的次数最多的游戏拷贝到硬盘中才是真的能节约光头寿命，如果老是拷贝一些不常玩的游戏进去的话，拷贝时消耗的光头其实比正常使用更费。6、这就是加装硬盘和网卡后往硬盘里拷贝游戏所需要的专用软件。7、拆开主机，清理一下内部、尤其是风扇上的积灰。



↑3万型的PS2确实比较经典。

同时对应NDSL上的所有正版游戏。3、"只求最好，不怕最贵"……唔，碰到一位款爷读者（笑）。龙哥还是推荐你购买SC-MINI，个人认为目前市面上再贵的烧录卡，其综合性能也还是没有SC的好。不过最近市面上有不少SC的盗版，你购买时请小心一点。

1、04年第23期介绍的将U盘打造成PS2记忆卡中把工具ARMAXEVO用ALCOHOL120%将解压出的镜像刻成DVD-R，可是只能刻成CD-R，无法刻录DVD-R，电脑只显示空白光盘，用NERO刻录出的DVD-R在PS2中会出现黑屏或无光盘，希望龙哥一定给小弟答复，由于小弟职业特殊，几乎不能上网，请勿必在龙哥热线中解决小弟的问题。2、玩斯巴达勇士有一关要保护一个老头，路上杂兵奇多，该如何保护该长老。（海南三亚 ICE）



1、首先要看你下到的镜像文件是CD格式还是DVD格式的。如果是CD格式的话就只能刻成CD-R，还是先确定一下你的光盘镜像是什么格式再刻。实际上，即使是CD-R也是可以在PS2上使用的，不仅是ARMAX系列，包括XPLOADER等工具盘都有CD的版本，效果和DVD版是一样的。2、你说的是要保护阿基米德那一关吧。这关的敌人数量很多，一定要优先保护阿基米德，挡在他身前攻击比较好。注意按照阿基米德的指示行动，遇上拥有巨剑士的敌人群就要用魔力。当然自己的体力可能还是不够，那就注意了——在关卡的末期，阿基米德会在某个拐弯处模仿SNAKE做探头状，旁边2层会有一个挂梯，上去后会找到补体补魔的地方。最后会有许多敌人出现，成功保护好阿基米德并将敌人全部干掉即可过关。

04年时我用自己存了六年的压岁钱买了一台PS2 50000系，"十·一"的时候在家玩了一个假期的《真三国无双》、《龙珠》、《玩具总动员》等游戏，真的很爽！但是由于一个同班同学的请求，我不得不忍痛割爱，把它卖掉，当卖掉它时我真的很伤心，到现在我还保存着它的躯体里运行过的光碟，我也知道自己很傻，因为它我只卖了400元。现在每当看到书上游戏剧情我的心总是痒痒的，但是1000多的价位对于现在山穷水尽的，我实在支付不起，请问PS2有没有二手主机，什么样的价位最合适，您能告诉我吗？

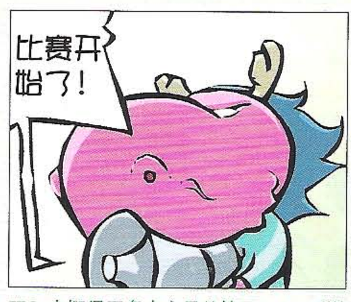
（山东招远 王振）

嗯？这么说来你和那位同班同学一定是非常好的朋友？不然你也不会这么轻易就把PS2卖出去了吧。你是不是很傻？这个其实没法说，毕竟友谊是无法用金钱来衡量的。不过现在毕竟你还是学生，手头也是非常紧张，所以在某些时候还是要注意节制一下的。二手主机肯定是有的，条件允许的话最好还是找认识的人买，这样质量上也会有个底，游戏店中也可能会有二手主机出售，不过质量方面就不大一定了。购买时尽量买发售年代比较近的机型，比如五万系列或者是七万系列，三万系列虽然皮实，用到现在也差不多快要光荣退役了，购买二手机的话是绝对不要考虑的。还有，一定要当场试机，多换一些游戏试试，看看主机在横放、竖立时的读盘状况，有无明显声响等等，不要怕麻烦，更不要觉得不好意思，毕竟攒钱不容易，最好还是尽量避免"花钱买教训"这种情况发生。价格方面，确实与主机新旧情况有很大联系，龙哥也不好给你一个比较准确的价位。

1、IDS和NDS只是个中文版件能否读取的区别外，现在市面上所有的烧录卡都能用吧？2、我看《PG》有介绍烧录卡使用，但我自己没电脑，只能去游戏店烧录，也就是说我现在有SC-MINISD或者M3-MINISD或EZ-FLASH4这类烧录卡时，我拿去游戏店然后怎么办？另外好像还需要正版卡引导什么的，最近出的新卡又好像功能加了，不要Z卡引导了，反正稀里糊涂的一大堆，说这些就是想让龙哥推荐一下最实用且最便宜的烧录选择，然后把需要什么写清楚，需要哪些卡加什么卡或再加什么别的东西，怎么烧录？写下明示小弟，小弟将感激不尽，3、现有的烧录卡是不是未来出来的DS游戏都能烧？会不会像刷机那样，有版本不支持，得更新的情况？（安徽铜陵 章超）

1、刷机之后基本上都能使用——我是指NDS专用的烧录卡。2、怎么办？当然是先问老板，看看他有没有你想要的NDS游戏的ROM，有的话就请他用与你的烧录卡对应的烧录软件将游戏ROM转成你可以使用的格式，然后再拷贝到烧录卡里就行了。一般情况下，游戏店老板应该会下载有绝大部分NDS游戏的ROM的，实在没有的话就让他帮你下载一个先。至于正版卡引导什么的，龙哥前几期还特意在热线中做过详细说明的：不刷机才要引导卡和正版卡引导，刷机后就不用这些东西了。最实用最便宜的自然还是SC-SD组合，这个以前多次介绍过了，具体配置也有详细说明过。3、"未来的DS游戏都能烧"？这一点哪一种烧录卡都保证不了。个人认为任天堂很有可能还会像之前表现的那样，会突然对某些游戏做出固件上的修改，导致使用目前刷机版本的主机在运行这类游戏的时候变成砖头，可能性很大，只是谁也无法得知具体会是什么时候、哪一款游戏、谁又会是"第一个吃螃蟹的人"。

问题来了：1、《牧场物语4》追女神的条件是什么？条件满足如何求婚？2、《牧场物语4》游戏中，结婚后多长时间老婆才会送你别墅？不会真是50年吧？游戏多少年后会ENDING结束？3、我特喜欢DC的《索尼克大冒险Z》，请问能否下载到记忆棒中用PSP



玩？大概得需多大容易的棒子？4、听说世嘉于07年将推出代号刺猬的掌机，按照传说，这款主机大概会成为究极体无人能及，那价格估计会为多少呢？这消息可靠吗？5、今年还出《2006标准掌机典藏》吗？（内蒙古克什克腾 齐亚轩）

1和2两个问题龙哥就不回答了——因为，事实上根本没有所谓的《牧场物语4》这款游戏。就我所知，所谓的《牧场物语4》有两种，一种是D版商将一款炼金游戏冠以《牧场物语4》的名义制作的GB版盗版卡，另外一种就是有少数人将我国汉化小组汉化后的GBA版《牧场物语·矿石镇的伙伴们》理解成《牧场物语4》了。从你所说的情况来看，应该是后者，如此你可以看看前几期热线，里面有许多本作相关的问答。最后再次声明：根本还没有《牧场物语4》这款游戏。3、DC上的游戏怎么可能下载到PSP中去玩？多大棒子都不行。4、你听说的消息，怎么都是如此刺激？基本上没有这个可能，至于"无人能及的究极体"这种形容词，估计哪家厂商也不敢说出这种话吧，哪怕是广告语。本消息完全不可靠。5、会的，具体情况还得请你再耐心等待一段时间，到时候我们会公布详细内容的。

我是一名菜鸟掌机玩家，有几个关于NDS的问题要问。1、NDSL以后还有降价的可能么？2、光买一个SC卡是不是不行，一定要配一张SD卡或CF卡么？3、用NDS玩烧录卡是不是一定要先做准备啊？（浙江德清 时程昊）

1、NDSL目前1200左右的价格段应该会维持上一段时间，当然，降价的空间绝对还是有的，但近期之内比较难以实现了。2、如果你买的是SC-SD或者是SC-CF组合的话，SC卡主要是起了一个



转接器的作用，SD卡或CF卡才是储存游戏的真正媒体，是必买的，当然用别的烧录卡的话则又是另外的配置方法了。3、你所说的准备是什么概念？一般要玩烧录，除了必备的硬件之外，被DUMP出来的游戏ROM是必备的，不少网站提供这些NDS游戏ROM的下载，下载下来之后将这些ROM用对应烧录卡的软件进行格式转换，之后再拷贝进烧录卡之中即可，具体操作步骤视烧录卡不同会略有区别，不过整体上来讲都差不多。

米花通信

Vol. 31

主持人：小沛

北京的玩家们一定知道“鼓楼”，而电软的读者们则一定也知道“秋叶原”。不过限于客观条件，估计真正去过的人占极少数。日本东京的秋叶原是世界最大的电器集散地，也是东京的一个象征。秋叶原东西宽400米，南北长800米，这里汇集了上千家专门销售家用电器以及包括游戏机在内的各种电子产品。令人眼花缭乱的电器产品和最新电子产品展销以及熙来攘往的各色人群，构成了秋叶原独有的风景。本期米花，我们就去秋叶原逛逛吧。

秋叶原历史

现在的秋叶原电器街在日本江户时代是下级武士的住地，日本有句名言说：“江户的热闹就在于火灾和吵架”，当时最头痛的就是频繁的火灾了。1870年，东京从富士山脚下的静冈县迎来镇火的“秋叶大权现”神像加以工分，建成了镇火神社，最初镇火神社俗称镇火原，后来这个神社改称秋叶神社，俗称便成为秋叶原。1890年，当地建成火车站，站名就叫秋叶原，这一地名一直沿用到今天。

在明治政府实行工业化政策后，秋叶原出现了很多电灯类电器产品和无线电原件生产企业。二战期间在战火下变成废墟，战后一段时间，这里曾因物质匮乏而形成黑市。后来，因为这里交通方便，批发商和电器商人又迅速集中在这一带，战后收音机普及时，这里成为有名的露天“电器街”，热门商品是真空电子管。1950年，这一带120家露天商店中，有50家是电器商店。在这期间，美国占领军总司令部为了扩充主干道，下令撤除露天商店，在秋叶原建成很多大型电器商店，收容了所有的露天电器店，形成了秋叶原电器街的雏形。

50年代后半期开始，黑白电视机、电冰箱、洗衣机在日本被称为三种主电器，秋叶原所经营的产品也由收音机转向这类产品。随着日本经济飞速发展，秋叶原也迅速发展成为高楼林立的电器街。1973年，秋叶原设置了步行者天国区域。70年代后期，彩电、音响、冷冻式冰箱等产品开始在秋叶原畅销，松下、东芝、日立等品牌开始崭露头角。由于秋叶原能吸引顾客，营销效益好，日本大型制造商也把营销宣传的一个重点放到这一地区。80年代，日本产品受到全世界的欢迎，来日本旅游和出差的外国人大都来秋叶原，大批免税店的出现使秋叶原成为世界著名的电器街。90年代初，由于日元升值和流通行业的发展，秋叶原的繁荣一度受到影响，但随着新型通讯和计算机等产品的进入，秋叶原又再次走向辉煌。

秋叶原全景

秋叶原位于东京市区东北部千代田地区，处于环绕东京市中心的高速电车山手线上，山手线是JR东日本公司一条环绕整个东京市区的电车干线，类似于北京地铁的2号线，不过其规模却远非2号线可比。日本的电车线路规模是超乎想象的，乘坐电车可以到达日本的任意地点，即使是北海道或者冲绳。游客可以从东京站、上野站或者其它山手线上任意一站转车过来，交通非常方便。

其实大名鼎鼎的秋叶原并不是很大，但就是在这个东西宽400米、南北长800米的小地盘里，却云集了逾千家专销店。一脚踏入秋叶原，给人迎面而来的感受是：“好大的电器商场！”。如果走进主干道“中央通”大街，你会发现整个秋叶原塞满了各式各样的流行电器用品。这里集中着数百家大大小小的店面，有超大型连锁百货商场，也有二手旧货店甚至路边摊。从电脑组装零件到各种软硬件、家电、音响以及各种游戏产品，甚至过时的科技古董也应有尽有。深入秋叶原你会发现，在科技产品的外衣下这里与其他地方一样到处充满有趣的日本文化象征。走进大街旁的小巷，随处可见成群的自动售货机，让人见识到日本人追求便利的一面。



↑秋叶原在一般人眼中就是电器产品的购物天堂，而在我们眼中则是游戏产品的世界。











如果一圈逛下来，你会发现实际情况会令那些以前对秋叶原抱有良好印象的人失望，因为秋叶原电器街从来就不是国人所想象的那番景象。尽管客商云集、品种丰富，但论IT产品的专业性和丰富性，秋叶原比北京的中关村并没有什么优势，甚至因为面积狭小的限制，秋叶原大商场之间价格的可比性也不大，往往一种商品，整个秋叶原也就10来家有货，远不像中关村，一种数码产品，恨不得每个柜台能报出不同的价格。实际上秋叶原也仅仅是在最近10年才开始贩卖IT产品的，在以前这里专门经营家用电器，所以秋叶原对于外国游客来说，从来就不是购买IT产品的首选之地，这里的家电数码类产品远比IT产品更诱人，而对于我们玩家来说，无数的游戏专卖店则更是吸引力十足。

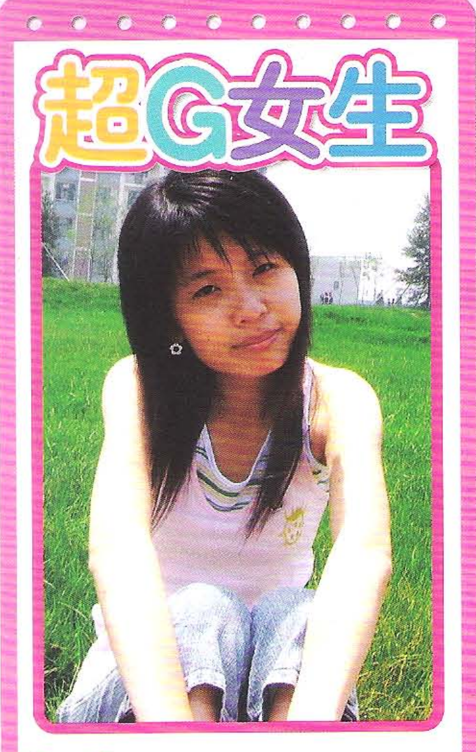
玩转秋叶原

秋叶原的大部分店铺都采用开架售货的方式，并不像中关村那样一个柜台一个柜台的，生怕被消费者抢了。秋叶原大一点的商家都在门口设置了磁性防盗器，就如同国内书店那样。每个店店员数量并不多，但是那些免税店里面每层肯定都会有一个能说中文，或者干脆就是来自中国大陆的店员。足可见中国消费者对于秋叶原的意义。秋叶原基本上保持了这样一个规律，越是小店越便宜，这再一次印证了日本寸土寸金的状况。在秋叶原电子一条街内，最大的店就要数LOAX免税店。日本法律规定，消费者在购买商品以后都要缴纳5%的消费税，这对于中国游客是难以适应的，所以东京市内存在不少专为外国人开设的免税店。但是免税店也并不是100%免税，购买累计金额低于10000日元的商品是得不到免税的，实在不行就几个人同时结伴消费吧。而且在免税店结账的时候，即便你是黑种人也得出示护照，不然是得不到免税待遇的。

东京物价高是出了名的，而且秋叶原的电子商品价格表面也不是没有水分，同在秋叶原就有好几档价格，而且东京人宁死不砍价的作风也很难被接受。所以去秋叶原理性消费是非常重要的，先去网上比照好国内价格，有的放矢的在秋叶原采购是必不可少的流程，甚至有条件的话，完全可以搜索日本的导购比价网站。因为数码电子产品往往是标准化生产的产品，所以在网络上看好价格，也成为了秋叶原新一代的消费方式。



超G女生



Profile 姓名：阎蕾　昵称：眼泪（很像吧）
英文名：Tear　年龄：20　身高：166CM
籍贯：天津　职业：学生　爱好：文学、动漫、游戏、电影　性格：典型的狮子座（参照星座书）
喜欢的游戏类型：RPG 、ARPG 游戏、格斗游戏　讨厌的游戏类型：恋爱养成类游戏、文字冒险类游戏　游戏年龄：5 年

没有眼泪的快乐女孩

大家好，盛夏就要到了哦！本期的超G女生就由我Tear来优雅华丽地当家喽！（小沛：嗯，你应该只是来做客的吧…汗！）希望在盛夏之初，Tear能带给大家一份清凉！

话说小沛让我写篇500字的简介，我凑来凑去也不够数，于是就有了上面那段小沛暴力记。事实上，小沛同学还是相当的严肃……可亲的，所以还请广大亲爱的读者们继续支持我们粉可爱粉可爱的电软吧！

事实上Tear在自己的世界常常是很混乱的，遇到喜欢的东西会兴奋的瞬间智商降为学龄前状态（无贬义）；社团每每开会时暴力槽持续保持MAX状态。经常会有人说，Tear很坚强，可能是因为会把所有的不快与委屈都塞到游戏里，再兑换出大把大把的开心果的原因吧。Tear从《最终幻想》为开始爱上TV GAME，通过《电软》了解电视游戏，玩口袋妖怪爱上掌机，用《掌机迷》钻研掌机游戏。你问到什么时候结束。Tear的回答是："只有开始，没有结束。"Tear会永远热爱动漫游戏和次世代传媒，直到小沛减肥成功！（小沛：我不承认自己胖，我不胖，我不胖。）



魔法卷轴

硕大的魔法帽，卷起宽宽的帽沿，露出垂直柔顺的长发，泛着银白色的光泽，一根魔法杖撑开绚丽的魔法屏障，瞬间灰飞烟灭，清澈的眼眸，从容淡定。

幻想过各种各样的魔法师，甚至做梦都梦到自己周游于魔法世界之中。从开始接触游戏便喜欢上了这个形象，记忆中玩的第一款游戏轩辕剑叁，喜欢那个银白色头发的魔女小雪，可怜的拓跋公主只能死于非命了。唉……怪只能怪她不是魔道中人了。后来和男朋友玩暗黑破坏神，竟然比他更加迷恋这款游戏，只因里面的女巫，能释放强大的魔法效果，占据整个屏幕，所到之处寸草不生。玩了不知道多少遍，直到一直用野蛮人帮我抵挡敌人的男朋友实在受不了了，才终于离开了魔法世界。仿佛觉得意犹未尽，又跑到魔力宝贝里建了一个攻击性的魔法师。那时候已经开始接触电视游戏和掌机游戏了，常常也会因为一个魔法角色而爱上一款游戏。无论是最喜欢的传说系列，画面华丽的最终幻想系列，剧情奇特的王国之心，超级罗莉可爱的魔界战记，还是风格奇幻的银河游侠，我始终钟爱着魔法角色。（由于本人缺乏运动细胞加上胆子又小，动作游戏往往都是有始无终，冒险恐怖类也一直被当作电影来欣赏了。）

别人眼中，我对魔法师的迷恋已经称得上是偏执的行为了。但是



我自己知道，喜欢魔法师是因为自己和她很像。每一次用纤弱的身躯撑开庞大的魔法屏障抵挡敌人，保护自己重要的人，回过头来却都是不可思议的目光，"怪物"，他们说，然后惶恐不及地逃开，于是又只剩下一个人，奔跑，寻找……寻找与自己一样的人。

高中的时候开始喜欢动漫和游戏，那段日子里只要一下课便躲在角落里玩老任的游戏，有时间便和几个兄弟讨论一下，那时候就觉得游戏不仅仅是男生的专利，女生玩游戏是种至高无上的荣耀，完全沉溺于那种乐趣里，却忘了自己是那个群里唯一的女生……异类。大学的时候重新回到女生的群落里，每每看到令人兴奋的游戏想要分享时，遇到的都是不知所云的表情，于是便罢了。经常是拿着游戏机想引起共鸣，到最后却失望连连，无奈PSP沦为了看电影的工具。什么时候开始呢？开始一个人看《动新》和《电软》，一个人玩游戏，乐趣只能自己独享，仿佛女巫，独自奔跑……

寂寞……于是寻找，终于因为社团认识了一群动漫朋友，也认识了我的游戏朋友，终于有人能听懂Wii是何物的时候那种兴奋是难以形容的。（那时候Wii还叫革命那~）虽然至今我仍然是身边游戏圈里唯一一个女生（郁闷），总是说些我不关心的游戏，叫我不知所云，不过这就足够支撑我继续喜欢我心爱的游戏的啦！

游戏不是娱乐，是一种生活态度。对于Tear来说，游戏是净化心灵的一方净土，在游戏里能一直一直保持童贞。所有的烦恼都随着风间飞鸟击倒敌人的那一瞬间烟消云散。因为游戏的存在，Tear才能那么没心没肺地开心度过每一天！

虽然Tear是个女生，不过喜欢游戏的程度一点也不会输给男生，Tear要让他们知道女生玩游戏一样可以玩得很好！Tear也会继续努力寻找自己的同伴的！

小沛说 有读者跟我说："参加'超G女生'栏目中的那些MM好像对游戏不是十分热衷啊！他们对于游戏的了解还不如我呢！"是吗？那太好了！来参加我们的栏目吧？什么？你是男生。哦，对不起，客观条件不允许……另外，同样作为男性玩家，我想说的是：别拿过于严格的眼光看待别人。

男孩子喜欢玩游戏不是什么新闻，玩得很好的也有很多，这也是为什么我们不能办"超G男生"的原因。而对于女性玩家来说，高手固然是有，但数量还有整体水平都要比男生低一些。而且参加这个栏目的女生还必须有展现自己的勇气，就好像我在论坛里看到有人说自己身边有好多玩游戏玩得非常好的女生，可是迄今也没见到那几个人来报名，所以嘛，大家在看这个栏目的时候还是稍微宽容一点。

小沛在主持这个栏目的时候，其实要求还是比较严格的。每个女生的游戏年龄基本要在10年左右，而且要求对现在的主流机种都有了解，以及玩过一些大作等等。符合这些要求的话，基本上应该算是个玩家了。我们这个栏目还是想增进与读者们的交流，如果门槛太高的话，那岂不是要把很多热心的读者拒之门外了。

这期的阎蕾同学在最后也表示自己热爱游戏的程度不比男生差，大概她也有股子巾帼不让须眉的气势。我觉得这很有意思，有机会很想和她切磋一下。还有，现在还没有报名的玩家MM们！小沛可是随时恭候哦！

喜欢游戏的女生才是最可爱的，你们说呢？

过自己喜欢的生活！玩自己喜欢的游戏！

Perfect life, perfect game!

报名方式：每周一至周五，上午9:00到下午5:30，致电《电软》编辑部，找小沛即可。电话：64472729转412。
本栏目文字仅代表作者观点，不代表本刊立场。

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

竹中半兵卫、黑田官兵卫并称为猴子手下的军师两兵卫，但由于黑田官兵卫的野心，并没得到成为天下人后秀吉的重用。而竹中半兵卫则对秀吉忠心耿耿，全力辅佐秀吉，甚至可以对秀吉的成功起了很大的作用。可能是由于英年早逝的缘故，游戏中大多把他刻画成一名英俊少年，也因此更受玩家们喜爱。 □文/雪飞



Vol.13 游戏中的竹中半兵卫形象，不同厂商间塑造的同一人物差别也很大。

无视权势美名传风云战国真君子！

"三顾之礼"迎来的天才军师

天才军师竹中半兵卫年仅三十六岁便与世长辞，但是他的美名却一直流传至今。贵为天下人的丰臣秀吉曾经说："如果与半兵卫为敌，那么他将是最最可怕的敌人。"而竹中半兵卫却不是那种擅长武艺、有野心的武将，甚至可以说完全没有出世成名的欲望，对权势毫不关心。半兵卫从儿时开始身体便不是很好，非常瘦弱而且曾经多次发病。

信长大人的家臣木下藤吉郎（丰臣秀吉）效仿三国时期刘备礼聘诸葛亮"三顾茅庐"之法，最终将美浓的竹中半兵卫招募成为部下，作为天下人织田信长和丰臣秀吉的军士、参谋，半兵卫的能力确实非凡，以至于至今依然有不少小故事小传说赞扬竹中半兵卫智慧，其中最为著名的传说则是下面的小故事。

伟大的名城攻略

由于竹中半兵卫外表文弱，丝毫不像是一名武士，因此城主斋藤龙兴很不喜欢他，连龙兴的侍从们对半兵卫也十分不礼貌，一天侍从竟然用小便泼向半兵卫。而半兵卫虽然表情恐怖，让人难以与那个文弱书生联想，一边强忍着屈辱，内心中暗暗燃烧着复仇的怒火。决定好报复的计划后，竹中半兵卫首先指示在稻叶山城充当人质的弟弟装病，然后带领精挑细选的十六名家臣以探病为理由进入稻叶山城。一进入稻叶山城，半兵卫立刻发起战斗，趁着敌人混乱埋伏在城外的几千士兵大声呐喊，给敌人以大军来犯的错觉，使整个城池的防御系统陷入瘫痪，敌人的士兵们陷入更大的混乱。此后，以十六人攻陷难攻不落的名城竹中半兵卫的美名在世间广为流传。

得知这一消息的织田信长立刻派遣使者，向竹中半兵卫传达了"只要将稻叶山城转交给我军，我将赐予你美浓半国。"而半兵卫却断然拒绝："我这样做只是为了保护武士的体面，并非是为了自己的野心而夺取城池"这一回答虽然让信长大失所望，却加深了信长和秀吉对半兵卫的印象。

随后不久，半兵卫将稻叶山城还给了斋藤龙兴，将家督之位让给弟弟，自己在近江的山脚下隐居，真是一条没有欲望的汉子。此时注视着半兵卫动向的秀吉开始频繁与他接触，无论如何都想把半兵卫招募到织田家，最后在"三顾之礼"后，秀吉终于得偿所望。而对半兵卫来说与其说是效忠织田信长，不如说是被秀吉的诚意感动。从此半兵卫作为秀吉的参谋取得了无数次战斗的胜利，就算是敌方的重臣，半兵卫也会尽量说服他，擅长使用不交战便取得胜利的战术。

绝世名军师

竹中半兵卫

1544年—1579年。本名重治，通称半兵卫。美浓人。被秀吉的诚意打动，成为秀吉的军师参谋，与黑田官兵卫并称为秀吉的"两兵卫"，参加多次合战并全部取得胜利。

三木城"干杀法"竹中大名世间传

作为天才的军事家，三木城"干杀法"使竹中半兵卫名扬天下。1578年秀吉奉命攻占播磨别所长治的三木城，为了消灭播磨地区最大的大名别所家，织田军先将三木城周围的支城逐个击破，将运输兵粮的道路全部封锁，也就是使用"兵粮战术"将三木城围而不打。

播磨的三木城是西国大名毛利家的战略要地，更是前线最重要的据点，面对织田信长和秀吉大军的如浪攻势，毛利方不得不立刻调动援军，使用各种方法尝试向城内输送兵粮，但是秀吉军则利用完美的封锁线将毛利军阻拦在城外。一年之后，包围网奏效，城内终于弹尽粮绝，城内的士兵逐渐失去了斗志，并开始有人被活活饿死。此时秀吉下达了总攻击的命令，很快便将三木城彻底占领。开城后出来投降的士兵们各个皮包骨头，仿佛是从地狱中逃出的饿鬼。这就是令秀吉自得的"三木干杀法"，而向秀吉献计的却恰恰是本期的主人公—竹中半兵卫。



"武士必须阵上死" 身抱重病回战场

遗憾的是竹中半兵卫在三木城攻略中，发现自己身患肺病，虽然曾经一度离开战场治疗，但是坚持"武士的死所就是战场"信念的竹中半兵卫又返回了平井山的秀吉军本阵。1579年6月13日，半兵卫终于在阵地中离开了这个世界。临终时，预言秀吉必定会成君临天下。秀吉凝视着半兵卫失去生命的躯壳，发誓使用半兵卫的"兵粮战术"将三木城攻克……

侍奉着信长秀吉，轻松的驾御着战国时代这匹"野马"，拥有无人能及的知略、战术的战国名军师，竹中半兵卫在自己生命的最后依然坚持自己的信念，至今依然被世人传诵。

重要相关人物简介及雪飞杂谈

竹中重元：？？？？年—1560年。竹中半兵卫之父。

竹中重矩：？？？？年—？？？？年。竹中半兵卫的亲弟弟，重治归隐后继承家督之位。

安藤守就：1503年—1582年。竹中半兵卫的岳父。1564年协助半兵卫发起政变，夺取稻叶山城。本能寺之变后举兵独立，被同为美浓三人众的稻叶一铁攻击，最后自尽。

稻叶一铁：1515年—1588年。与安藤守就、氏家直元共称"美浓三人众"。七十岁还奋战在最前线，为人梗直顽固，是"顽固一徹"的语源。

氏家直元：1512年—1571年。与安藤守就、稻叶一铁一起投降织田家，随后作为织田家家臣参加了多次战斗，1571年信长讨伐一向一揆失利后担任殿军职务，保全织田家大军安全从战场撤离，但自己马失前蹄陷入泥坑，被追兵赶上，战死。

■胡言乱语、雪飞杂谈

本人非常欣赏竹中半兵卫，最欣赏的则是他的无欲无求。不过也许是因为他从小文弱，经常生病才会养成这样的性格。最初以为半兵卫真的是只用十六个人便占领了稻叶山城，而其实这却只是进入城池的人数，不过这也足以说明他的过人智慧。黑田官兵卫的智谋不输于竹中半兵卫，但是由于他的野心，秀吉在完成大业后便开始冷落这位智者，而对竹中半兵卫却不能忘怀，经常回忆起他的往事。现在喜欢竹中半兵卫的玩家也比喜欢黑田的玩家多上不少；也许正是因为竹中半兵卫的无欲无求才会使后人景仰，由此可见做人真的不能有野心。虽然半兵卫常兵不刃血便能取得胜利，但是总觉得这样的做法有些"卑鄙"，并不是真正的武士应该的做法，但这样确实避免了不必要的牺牲。此外在信长野望革新中，竹中半兵卫的知识和统帅超高，更是我手下第一爱将。

第十一回 玩具流通的功与过

电玩产业论

臭名昭著的搭配销售

当FC本体和一些制作优秀的软件正在热销的同时，滞销的劣作游戏也是越积越多。此时的玩具流通商为了对付这种事态，选择了最为卑劣的手段。那就是在当时臭名昭著的搭配销售。1984年至85年的时候，玩具商店的门口经常可以看到这样的广告：本店可以单独购买FC主机本体。也许读者们不禁会问，难道只购买FC主机本体，在某些商店是不允许的吗？答案是肯定的。当时有很多玩具商店都采取主机和游戏搭配的销售方式，而且竟然形成了惯例。在购买FC主机的时候，必须同时至少购买一款游戏，有的商店甚至规定必须搭配购买五款游戏。当然搭配的游戏基本都是些滞销的劣作，很多玩具商当时就是通过这种方式处理积压的滞销软件。

当然，这种行为在日本已经违反了商业法，结果受到公证取引委员会的排除劝告。1990年11月，松叶屋、藤田屋、零一商事、光阳、一世、WORLD AOYAMA，六家玩具流通商因涉嫌违反"独禁法"第十九条"禁止不正取引"，而遭到劝告。如此一来，劣质软件继续滞销，玩具商继续面临问题。玩具流通业出现的种种问题是在FC发卖一段时间后，才显现出来的。玩具商当时虽然面对很多问题，其实解决方法也很简单，就是把好进货一关，在进货的时候杜绝劣质软件。

但是，即使心里已经明白，也不会马上付诸行动。这既是玩具商的美德，也是他们的短处。毕竟贩卖玩具是他们的主业，所以作为流通商，与厂商之间是一种"命运共同体"式的关系。而且哪个玩具厂商，什么时候会推出人气商品？并不是简单就可以预测的事情。只是想确保畅销商品的玩具流通商，不重视日常进货，到了紧急时刻想确保畅销商品是不可能的。相反，玩具厂商则可以依赖玩具流通商没有选择性的进货，而赚取企业运转的资金，这在当时的业界是家常便饭之事。

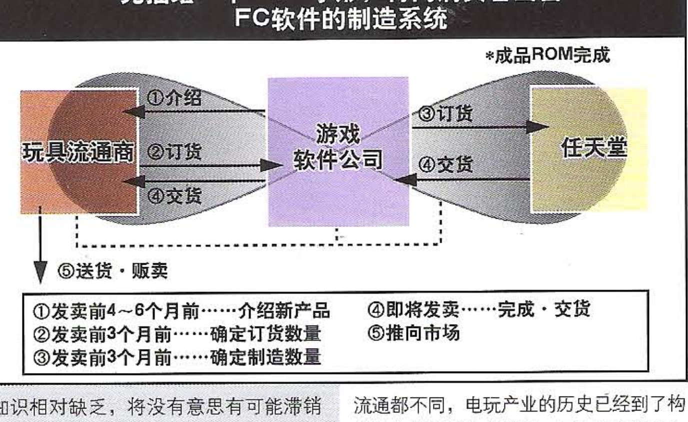


↑玩具产业是日本的传统产业，从某种角度来说，日本更像是一座超级玩具商店。

玩具业界得以生存，在各种依赖关系中重视交往，是很重要的事情。搭配销售当然应该受到批判，但是在当时的玩具流通商中间，存在无法割舍的长年的商业习惯。这也许是他们值得同情的一面。

过去的代价衍生新的流通

缺乏人气软件，劣质软件横行。软件流通商则无可奈何地扮演起让人唾弃，又让人同情的角色。关于令人同情的方面，还想补充一点。利用流通商的商品知识相对缺乏，将没有意思有可能滞销的商品推销给流通商的商品生产商，同样有着不可推卸的责任。由于玩具流通领域是通过现金交易原则，不允许退货。所以玩具流通商的库房里会积压着滞销商品。关于前面提到的搭配销售，任天堂也是责任人之一。游戏开发商委托任天堂制造FC游戏的时候，必须决定卡带的生产数量。而且游戏开发商在新游戏发卖的三至六个月之前，按照惯例，玩具流通商会在这个时候前来订货。根据订货数量，开发商则又扮演订货的角色，向任天堂委托制造。



也就是说，FC游戏在制造上遵循着一种商业系统。在发卖日以前较早的时期内，没有见到成品，只凭一张企划书，就决定商品的生产数量，几乎没有考虑顾客的需求。可以说这种商业系统存在很多弊病，不只是玩具流通商，以任天堂为中心的业界全体都需要整顿。

玩具流通商为劣质商品积压的问题而烦恼，渐渐地变成了自主选择商品的方式。他们总结了过去的经验教训，开始注重开发商过去的业绩，信赖开发过人气商品的企业，将知名度高的游戏系列作品作为进货的目标。

流通的方式有了变化，但是新的问题又出现了。那就是出现"游戏设计保守化"的现象。全新的游戏很难被流通商所接受，这也就从另一角度对游戏的系列化，和重复制造，起了推波助澜的作用。所以，游戏软件的标题中会出现"二代"、"三代"、"四代"，或者"94年度版"、"超级"……等字眼。任天堂当年的新主机N64中，就出现了很多《……64》的游戏。

注重业绩与名牌效应，确实制止了损害消费者权益的搭配销售行为。但是相反也夺走了开发商的野心，从某种意义上说是对游戏设计进步的阻碍，所以间接的给业界造成了打击。

改组之浪潮正在涌来 软硬件一体型商务

"青出于蓝而胜于蓝"，这句话也许可以概括出电子游戏流通构造的现状。说透彻一点，"青"代表玩具流通业，"蓝"则代表游戏的流通。游戏作为玩具流通领域中的一个方面，逐渐成长壮大。但是，当游戏作为一种"媒体"而发挥作用的时候，它便暴露出很多与玩具流通业不相容的因素。其实这也是很多问题和矛盾的元凶。

所以，游戏便开始从玩具流通这个"摇篮"中逐渐分离，开始摸索构筑独自的流通构造。和玩具、家用电器、CD、书籍等流通都不同，电玩产业的历史已经到了构筑独自流通结构的阶段。下面我们将进入游戏的流通领域，进行深入地分析。

在游戏流通领域中有两个方面：一个是硬件（主机），一个是具有较高娱乐性的软件。两个方面合为一体，就是游戏流通领域的特征，也被称为："软硬件一体型商务"。如果说哪一方更为重要，答案应该是软件。因为消费者最初的想法是想体验通过软件所带来的乐趣，才购买硬件的。所以，业界经常流传着"软件决定了硬件的销量"、"就算硬件亏本，也可以通过贩卖软件来弥补"，等各种各样的观点。

其实并不只是游戏业界有这样的特点，有播放功能的机器和与其对应的相关媒体，都或多或少与游戏业界有共通之处。电视机、录像机、以及各种AV家电用品，都可以说是"软硬件一体型商务"。比如"广播"这种传媒业的出现，美国的RCA电器公司就开始了收音机的贩卖。

但是，从这种传媒商业的历史中，也可以看出一条经验法则：即使刚开始的时候是软硬件一体型的商业模式，之后达到了一定的普及阶段之后，两者之间就会开始分化，最终是软件成为独立的商业模式。传媒企业从电器厂商那里撤走资金，以软件作为独立商品的企业也逐渐增加。在商业流通的"下游"，也就出现了贩卖的专营店、唱片店以及软件出租店。

专门店逐渐成为主角

以前，人们都是去玩具店购买游戏，但是这种习惯在几年之间迅速改变了。博报堂于1994年6月至7月在"电视游戏玩家"中实施调查，结果显示：10至12岁的男性在"游戏专门店"购买游戏的占50.4%，在"玩具店"购买的占30.8%，在"折扣店"购买的占26.5%。25至34岁的男性在"游戏专门店"的占52.9%，"折扣店"占50.0%，而选择在"玩具店"购买的几乎没有。从而得出，当时玩具店的市场份额已经少于30%。

在次世代主机或人气游戏发卖的当天，消费者会提前在游戏专门店门口排起长队。而且各种媒体也会聚集到游戏专门店，展开现场报道。诸多的事实说明：电子游戏已经不是玩具店的专卖商品了。就连游戏的玩家层，也不再只是以小学生为主，而是年龄层有逐步扩大的趋势。

日本传统的商业流通都是以商圈较小、经营规模较小的中小型贩卖店为主。但是游戏产业的诞生也给流通带来了大规模化，或者是FC化的变革。整个商业流通都面临着消亡或重组的变革时期。说到游戏产业，当时玩具店约有1万7千家左右存在，而且多是老龄经营者。以至于他们无法及时应对市场发生的变化。FC的初期，游戏的流通确实是通过玩具店来实现的。但是现在已经是"折扣店"和"游戏专门店"完全占有了市场。

□文/龙马



秘技天地

一年一度的E3展结束了。三大次世代主机商为了宣传自家主机，都使尽了浑身解数，玩家们更看好哪一台呢？编辑部里也是众说纷纭，对各主机的支持率，也基本呈“三国鼎立”之势。也不知任氏或微软能否将SONY的天下就此终结？ □责/龙马



看了E3展中360版《光环3》的演示画面，心中不由为之一振。那真的是即时演算吗？按照游戏制作的惯例，目前公布的只是开发中的画面，等到了正式版发售的时候，一定还会有不同程度的提高。可是不久前，笔者曾经体验过360的几款游戏。比如《盗墓者传奇》，画面效果的确是PS2版所望尘莫及的，但与想象中的效果还是差距不小。还有《死或生4》，本应该是强调画面的游戏，可实际效果却让人比较失望。相信随着游戏开发人员逐渐吃透主机性能，游戏的制作会越来越成熟。不过，《光环3》的开发画面已经到了无可挑剔的程度。如果一切都如微软所承诺的那样，不擅长FPS的笔者也愿意为这款近乎完美的作品而购买这台主机。

PS2 绝体绝命都市2

日版 秘技实用度：★★★★

●各种宝石的入手方法

人物篇章：筱原篇
地点：菲泽区**ジオセクション**
方法：让PAPCO宝石店中的女性去避难，然后交给她一次性**カイロ**，再继续与她交谈就可以得到。
人物篇章：佐伯篇
地点：羽代川**トンネル**前
方法：与展望室中的女性对话，然后交给她黄色的雨伞就可以得到。
人物篇章：拓植篇
地点：**アンジェリ－ナ**附近
方法：在去找岸根的路上，与909停车场中的女性对话，回答：“**タクシ－の**运转手”，送她到泉**ニュ－タウン**就可得到。
人物篇章：西崎篇　地点：1F体育馆外
方法：与垃圾箱旁边的女性对话就可以得到。
人物篇章：速水篇
地点：泉**ニュ－タウン**的高架上
方法：与卡车装货台上的女性对话，回答：“成濑**とは何でもない**”，就可以得到。

●发现无人驾驶的公共汽车

在筱原篇有一个情节是：将藤宫抬上公共汽车逃走。当公共汽车到达目的地的时候，仔细观察驾驶席，会发现根本没有司机。

PS2 间谍小说

日版 秘技实用度：★★★

●发现事实的真相

首先选一名主人公将游戏通关。存盘之后再从头开始游戏，当完成最终关之后，就会出现隐藏任务。将隐藏任务完成后，就可以知道事实的真相了。

●隐藏服装

选择一名主人公将游戏通关，之后就可以得到这名主人公的隐藏服装。主人公**ビリ－**的隐藏服装是比较时尚的款式。主人公**シェ－ラ**的隐藏服装是比较性感的款式。主人公的能力不会因此发生变化。

●ニクラス的愤怒

首先选择一名主人公开始游戏。在第一关中，会出现**ニクラス**教主人公使用**スパイダ－グリップ**的情节。此时稍微向**ニクラス**靠近一些（太近了会失败），然后装备P－99向**ニクラス**射击。射击完毕再靠近**ニクラス**，并与其对话。这时会看到**ニクラス**向主人公发怒（其他的局面也有可能发生）。

PS2 使用魔炮的黑色公主

日版 秘技实用度：★★★★

●隐藏魔炮兽的入手方法

魔炮兽名字	出现关卡
青锁龙弹	第8关
魔法	入手方法
神破龙土兽黑	有铁牙的石版
魔炮兽名字	出现关卡
火凤翔龙弹	初期装备
魔法	入手方法
风鸟炎兽黑	无
魔炮兽名字	出现关卡
铁牙炮龙弹	第4关
魔法	入手方法
射风龙兽黑	无
魔炮兽名字	出现关卡
岩鳞龙弹	初期装备
魔法	入手方法
炎龙土兽黑	无
魔炮兽名字	出现关卡
岩牢锁龙弹	第4关
魔法	入手方法
天龙土兽黑	攻牙白狼弹生成后
魔炮兽名字	出现关卡
玄武龙弹	第2关
魔法	入手方法
玄风破兽黑	无
魔炮兽名字	出现关卡
攻牙白狼弹	第1关
魔法	入手方法
土兽攻狼黑	有铁牙炮龙弹的石版
魔炮兽名字	出现关卡
大刀龙弹	第8关
魔法	入手方法
斩风神龙黑	无
魔炮兽名字	出现关卡
怒武家弹	初期装备
魔法	入手方法
无动家兽黑	无
魔炮兽名字	出现关卡
樱花身弹	第3关
魔法	入手方法
白水愈伤花	大刀龙弹生成后
魔炮兽名字	出现关卡
钢铠五体弹	第5关
魔法	入手方法
白无铁甲愈	樱花身弹生成后

●隐藏角色出现的必要点数

角色	零	阿修罗	真阿修罗
点数	50P	10P	60P
角色	争怒	影蝶风	美杏
点数	100P	10P	10P
角色	风铃	里树	溶葵姬
点数	30P	30P	30P

●隐藏地图出现的必要点数

地图	点数	地图	点数
故事地图4	50P	故事地图5	20P
故事地图6	20P	故事地图7	20P
故事地图8	30P	对战地图A	20P
对战地图B	20P		

GC 任天堂益智合集

日版 秘技实用度：★★★★★

●“耀西的饼干”中的隐藏要素

游戏中满足以下条件就会出现各种隐藏要素。

◆**隐藏COM登场**：用HARD难度打通故事模式。

◆**厨师装扮的马里奥登场**：通过第9-10关卡。

◆**饼干的出现将变得顺畅**：通过第9-10关卡。

●下载版的“耀西的饼干”中出现隐藏关卡

①用GBA下载“耀西的饼干”。

②在等级设定画面中，SPPED设为HI，MUSIC设为OFF，ROUND数设为10。

③将光标移到ROUND项目上，按上和SELECT，就可以玩到11关后面的隐藏关卡了。

●“Dr.马里奥”中追加两种高难度模式

在游戏中输入以下指令，可以追加两种高难度模式。

◆**HARD**：在VS.COM的闪光角色选择画面中，按L和A，就可以开启。

◆**S－HARD**：在VS.COM的闪光角色选择画面中，按L和B，就可以开启。

●“画板对对碰”中可以选择最难模式和隐藏角色以及各种隐藏要素

在游戏中输入以下指令，可以选择最难模式和隐藏角色以及各种隐藏要素。

◆**S－HARD模式**：在VS.COM的等级选择画面中，按住Z，再按L、L、A、B。

◆**V－HARD模式**：在VS.COM的等级选择画面中，按住Z，再按R、L、A、B。

◆**隐藏角色“おばば”**：不使用接关打通HARD模式。

◆**隐藏角色在对战模式中登场**：在2人对战或4人对战的关卡选择画面中，同时按下1P手柄的L和2P手柄的R。

◆**SP(特别)puzzle**：在puzzle模式的级别选择画面中，按住Z，再依次按下R、R、A、B。

●EXPERT

◆**puzzle**：在puzzle模式的级别选择画面中，按住Z，再依次按下A、R、B、L。

◆**可以选择所有模式**：在游戏的标题画面中，按住Z，再依次按下START、A、L、A、START、A、L、A。

●观看“画板对对碰”中背景CG

在游戏中，先按暂停，再按住Y，游戏画面就只剩下背景CG了，此时可以好好观察一下。

●“画板对对碰”中的endless模式，速度等级上升到99

在游戏的标题画面中，按住Z，再依次按下B、A、L、L。

GBA 黄金的太阳-失落的时代

日版 秘技实用度：★★★★

●隐藏迷宫的出现

按照以下顺序依次进行，可以去本作中的隐藏迷宫冒险。

①游戏开始后，一直进行到得到船为止。

②去**サウスアイランド**东侧的小岛，救一只岛上的企鹅，得到“**きれいないし**”。

③去**アンガラ**大陆东南的小岛，与岛上的鸟对话，用“**きれいないし**”和鸟交换，可以得到“**あかいヌノ**”。

④去**オセアニア**大陆北部的小岛，与岛上的牛对话，用“**あかいヌノ**”和牛交换，可以得到“**ミルク**”。

⑤去**インドラ**大陆西部的小岛，与岛上的狗对话，用“**ミルク**”和狗交换，可以得到“**こがめ**”。

⑥去魔の海东部的小岛，把“**こがめ**”交给岛上的乌龟，乌龟就会带玩家去隐藏的迷宫。

●变更其他角色的名字

游戏中除了可以变更主角**ガルシア**的名字以外，还可以变更**ジャスミン**、**シバ**、**ピカ－ド**等配角的名字。方法是在决定主角**ガルシア**名字的时候，依次输入：上、下、上、下、左、右、左、右、上、右、下、左、上、SELECT，就OK了。

●隐藏模式（“らくらく”模式和“ガチンコ”模式的出现）：

①先将游戏打通一遍，记得一定要存盘。

②开始新游戏的时候，就可以选择这两种模式了。“**らくらく**”模式是使用通关时的等级进行游戏。“**ガチンコ**”模式中，各种敌人会变得非常强大。

GBA 鬼武者战略版

日版 秘技实用度：★★★★

●得到无法合成的“梦悠之刀”

在游戏第32章时，敌兵出现增援的情节，向出现的增援部队“**マ－ダナナイド**”进攻，将右侧的敌人消灭，就可以得到“梦悠之刀”。

●使“鬼之子”变成同伴的方法

游戏中从第41章开始，就可以往返于梦幻空间之间，之后就会发生“阎魔大王”把“鬼之子”交付保管的剧情。这样，“鬼之子”就会成为主人公的同伴。“鬼之子”的潜在能力很高，特征是持有可以使异常状态无效的特殊能力。

●梦幻空间的BOSS发生变化

首先必须要有一个存档。就是把梦幻空间的16层打通两遍的存档然后开始新的游戏，打到梦幻空间时，会发现16层的BOSS在“幻魔王”、“信长”、“幻魔”、“秀吉”、“**ギルデンスタン**”之间随机发生变化。

PS2 真实犯罪-纽约之城

美版 秘技实用度：★★★

●开启隐藏要素的密码

在游戏中，按START，进入地图画面，输入以下指令，会有相应的效果。

效果	指令
两倍伤害	×、×、□、×、×、×
无限子弹	○、□、×、□、□、△
得到100万	□、□、△、□、△、□
开启MINI游戏	△、×、×、○、△、□
超简单模式	○、□、×、×、△、○
超级警探	△、×、△、×、△、△
无限耐力	○、□、×、□、×、○
开启全部音乐	○、□、○、□

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

独逸ワールドカップ！

4年一度的世界杯豪门盛宴终于到来！我们的编辑部也因为众人日夜赶点看球变成了熊猫眼大本营。虽然大家都是穷人，去不起德意志，但是还是可以在风景如画四季如春的办公室里过上一把干瘾。虽然熬夜是一种美德，但是还是觉得以后世界杯在东亚举办比较好。

猴子■（唱）世界杯的精彩，绝对不是一句，两句能说清，世界杯的精彩，绝对不是一句，两句能说清……

三问■你干什么呢？抽筋啊？

猴子■看球啊，世界杯那么大的比赛，你们都不看的吗？

三问■现在是工作时间好不好，德国和这里有6个小时的时差，最早的一场比赛也得晚上9点才能看，你现在兴奋什么劲？

猴子■我这算热身行不行？再说了，玩家们喜欢足球的应该很多吧，咱们这期就以这个为话题也不错哦！

三问■可以是可以，但是要把世界杯和日语结合起来说不大容易啊。蓍子，你出个主意！

蓍子■（抬头）啊？叫我？我平时不怎么看足球的啊……哎？！

风林■没关系，只要你给我们帮忙就可以了。对了，这一期的标题是谁写的？什么独逸**ワールドカップ**？

三问■**ワールドカップ**就是World Cup，世界杯嘛。但是多日本的球迷为了简单，都管它叫"W杯"。至于为什么不用全英文缩写，大概是因为……

猴子■缩写成WC的话会引起误会的，是吧……

风林■应该是这样。但是，那个"独逸"是怎么回事？难道你打字出现乱码了吗？

三问■这个不是乱码！"独逸"其实就是写成汉字的"**ドイツ**"啊，就是德文中的Deutschland，德国的意思嘛！日本在德川幕府时期一直到明治维新前后，曾经用汉字来给西方国家取译名。

日文汉字	日文读音	中文名称
亚米利加	アメリカ	美国
英兰	イングランド	英格兰
佛兰西	フランス	法国
伊太利亚	イタリア	意大利
独逸	ドイツ	德国
和兰	オランダ	荷兰
西班牙	スペイン	西班牙
露西亚	ロシア	俄罗斯
奥太利	オーストリア	奥地利
葡萄牙	ポルトガル	葡萄牙
瑞典	スウェーデン	瑞典
墨西哥	メキシコ	墨西哥
亚尔然丁	アルゼンチン	阿根廷
伯剌西尔	ブラジル	巴西
豪州	オーストラリア	澳大利亚
瑞西	スイス	瑞士
韩国	かんこく	韩国
日本	にっぽん	日本

蓍子■看，32个参赛国家中，有18个居然可以用汉字书写出来。其中很多写法与中国相同，其他的则有差异。这些国家大多是在18-19世纪就已经和日本有往来的了。但是，现在的日本人很少用这样的汉字来表示西方国家的名称了，除了为了简便或者节省版面。比方说这回日本初阵对澳大利亚，因为**オーストラリア**这个名字太长了，所以报纸的标题都写作"**サッカ—W杯 日本VS豪州**"。

这里的"豪州"实际上就是澳大利亚的意思。

三问■既然是日文地狱，那么我们当然得说说这次的日本代表队了。

猴子■日本队主帅济科公布的参加世界杯的23人名单中，在英国效力的三名中场大将中田英寿、稻本润一和中村俊辅的入选是在大家预料之内的。但是，济科在锋线上的选择却出人意料，他将伤势仍未痊愈的柳泽敦放到名单中，而此前被认为希望渺茫的卷诚一郎也顺利入选。而04-05赛季J联赛最佳本土射手佐藤寿人和新秀大久保嘉人却都出局了。

风林■在世界杯正式开赛之前，日本队先折了一员大将。原本在队中担任后卫的田中诚因为在训练时左腿韧带拉伤，经过检查之后，不得不退出世界杯。国际足联规定，在受伤等正当理由的情况下，小组赛24小时以前可以更换选手。于是正在夏威夷度假的茂庭照幸被济科紧急召了回来。这样看来，这头一场的形势似乎不很乐观啊……

猴子■具体情况还得比赛结束后才能知道。到时候大家都要看哦！

（6月12日晚，大家在一起观看日本与澳大利亚的比赛。解说：from Yahoo Japan）



解说员■日本 GOOOOOAL!! 右**サイド**深い位置、驹野が**ボールキープ**し、后方の中村へ**パス**を戻す。中村はDFをかわして左足で**クロス**。柳泽と高原が**ゴール**前に飞び　むと、飞び出してきたGKと交错。GKは**ボール**に触ることができず、中村の**クロス**がそのまま**ゴール**に飞び入む。日本が先制！

猴子■这球怎么进去的这是？明显的犯规嘛！

三问■解说员已经说得很清楚了。柳泽和高原跳起来的时候和澳大利亚的守门员撞在一起，使守门员触球不能。而中村吊起来球无人接应，自己滚进了空门。

猴子■待ったあり！异议あり！为什么不吹犯规！草包裁判！是不是啊，蓍子？！

蓍子■呼噜……（连续加班3天，熟睡中）

猴子■气死我啦啊啊啊啊！

（中盘休息时间）

三问■这个球进得确实有些意外。但是既然裁判没有说不算那也没办法。虽然一开场澳大利亚打得很积极，但是一旦日本队能够把握优势，并且在下半场同对手周旋，那么取胜并不算难。

猴子■終わってない、まだ終わってない!!

（比赛进入下半场，39分时……）

解说员■**オーストラリア**GOOOOOAL!!

左**サイド**からの**ロングスロー**。GK川口が飞び出すが触れず、**ケネディ**が**ヘディング**で**ゴール**前に流す。**キューウェル**が驹野と竞り合い、こぼれた**ボール**を**カーヒル**が**シュート**！日本**ゴール**に突き刺さる。日本、同点に追いつかれる。

猴子■进了！我还以为澳大利亚没希望了，看来换人是正确的！

（下半场44分）

解说员■**オーストラリア**GOOOOOAL!!

日本の**クリアボール**を**ペナルティーエリア**手前で拾うと、**アロイージ**からの**パス**を受けた**カーヒル**が**フリー**で右足の**シュート**！日本の**ゴール**左に決まる。**オーストラリア**が逆转！

三问■日本队的大部分队员现在体能已经快跟不上了。而澳大利亚依然不满足于平局，刚才射进一球的卡希尔再下一城，胜负局势瞬间逆转！

（下半场补时阶段）

解说员■**オーストラリア**GOOOOOAL!!

前がかりになった日本の最终**ライン**を突き、**アロイージ**が**ペナルティーエリア**手前で驹野をかわし、**ゴール**右へ**シュート**！川口の伸ばす手も届かず、**オーストラリア**が试合を决定付ける3点目を夺う！

蓍子■（睁开睡眼）这是到哪儿了？

风林■终了の**ホイッスル**。日本、痛

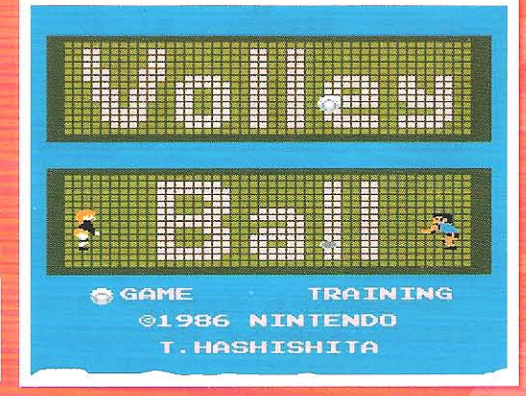
位置	姓名	日文读音	号码	出生日期	身高	体重	所在俱乐部队
GK	土肥 洋一	どい よういち	12	1973.07.25	184cm	84kg	FC东京
	川口 能活	かわぐち よしかつ	23	1975.08.15	179cm	78kg	ジュビロ磐田
	道崎正刚	ならざき せいごう	1	1976.04.15	185cm	76kg	名古屋グランパスエイト
DF	茂庭 照幸	もにわ てるゆき	2	198109.08	181cm	77kg	FC东京
	驹野 友一	こまの ゆういち	3	1981.07.25	171cm	73kg	サンフレッチェ广岛
	宫本 恒靖	みやもと つねやす	5	1977.02.07	176cm	72kg	ガンバ大阪
	中田 浩二	なかた こうじ	6	1979.07.09	182cm	74kg	FCバーゼル
	三都主アレサンドロ	Santos Alessandro	14	1977.07.20	178cm	69kg	浦和レッズ
	坪井 庆介	つぼい けいすけ	19	1979.09.16	179cm	67kg	浦和レッズ
	加地 亮	かじ あきら	21	1980.01.13	177cm	73kg	ガンバ大阪
	中泽 佑二	なかざわ ゆうじ	22	1978.02.25	187cm	78kg	横浜F・マリノス
MF	远藤 保仁	えんど やすひと	4	1980.01.28	178cm	75kg	ガンバ大阪
	中田 英寿	なかた ひでとし	7	1977.01.22	175cm	72kg	ボルトン
	小笠原 满男	おがさわら みつお	8	1979.04.05	173cm	72kg	鹿岛アントラーズ
	中村 俊辅	なかむら しゅんすけ	10	1978.06.24	178cm	73kg	セルティック
	福西 崇史	ふくにし たかし	15	1976.09.01	181cm	77kg	ジュビロ磐田
	稻本 润一	いなもと じゅんいち	17	1979.09.18	181cm	75kg	ウエストブロミッチ
	小野 伸二	おの しんじ	18	1979.09.27	175cm	74kg	浦和レッズ
FW	高原 直泰	たかはら なおひろ	9	1979.06.04	180cm	77kg	ハンブルガーSV
	卷 诚一郎	まき せいいちろう	11	1980.08.07	184cm	81kg	ジェフユナ
	柳泽 敦	やなぎさわ あつし	13	1977.05.27	177cm	75kg	鹿岛アントラーズ
	大黑 将志	おぐろ まさし	16	1980.05.04	177cm	74kg	グルノーブルイテッド 千叶
	玉田 圭司	たまだ けいじ	20	1980.04.11	173cm	63kg	名古屋グランパスエイト

百万殿堂

纪念百万游戏的诞生瞬间VOL.13

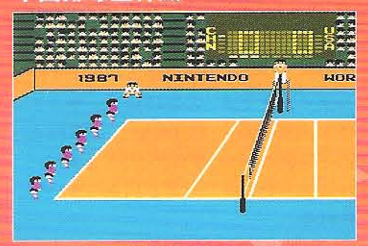
随着排球运动的发展，游戏市场上也出现了以排球为主题的优秀作品，玩家可以在家中享受到排球运动的魅力。而另一款上榜作品赛尔达则更是为整个系列的成功奠定了基础，为业界灌入了新的血液。

□文/雪飞



振奋国人五连冠

中国排球显神威



记得儿时非常喜欢跟大人们一起观看排球比赛，因为当时的中国女排是国家荣誉的象征，在观看了日本的电视剧"排球女将"和几场中国队与日本队的比赛后，才知道日本人也像我们一样喜欢排球运动。1985年中国女排取得了排球的"五连冠"，决赛时就在日本大阪进行，但是中国姑娘们在与日本队比赛时，先轻松取得前两局，但由于主场之利，日本队迅速扳两局，在最后一局的比赛中中国女排顶住了压力，终于在对手的主场战胜了对手。也许正是因为这场精彩的比赛，1986年发售的本作竟然战胜了"赛尔达"，累计销售198万本，取得1986年游戏销售第三名。而最让我们兴奋的则是，在游戏中我们可以使用代表自己国家的中国队与世界强队同场竞技，弥补了在之前体育竞技类游戏罕有中国队出场的遗憾。当时玩这款游戏的我国玩家恐怕都会将中国队作为自己的首选，用自己的双手在游戏上表达出自己对国家的热爱。

真实模拟排球比赛

本作的一大特点就是真实，比赛人数和规则都与真实的比赛完全相同。玩家要注意各个队员的站位，及时下达正确的指令，才能顺利地击败对手。值得一提的是当时的排球比赛还有发球权的规则，想要得分就要先得到发球权，但是由于双方争夺发球权需要大量的时间，一场排球比赛往往要耗上几个小时，虽然这样可以让现场观众看个痛快，但是一场比赛下来队员都会被累得够戗。因此在现在的排球比赛中将发球权取消，而本款游戏因为完全真实模拟当时的比赛，因此在游戏中玩家必须在取得发球权后才能得分。虽然通过长时间的锻炼，玩家可以相对轻松地战胜对手，但是也需要玩家拿出不少时间，所以在玩过本作之后玩家更能深切感受到体育规则的进步。

双人游戏其乐无穷

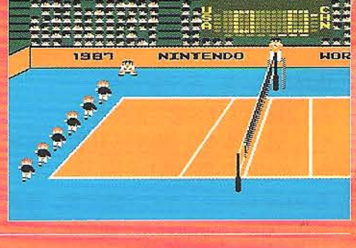


本作不但可以一人享受，同样可以双人对战，为喜欢排球运动的玩家创造了新的竞技场所。玩家不需要再寻找场地和凑齐人数，只要叫上一个志同道合的朋友，就可以在方寸天地中进行激烈的排球比赛。虽然FC机能并不强悍，人物的造型也谈不上精美，但是厂商依然在这款游戏上展示出了自己的制作实力。不但整个游戏现场感十足，在本作中还特意区分出男队和女队，而且只是通过简单的服装服饰变化，便将人物演绎得活灵活现。

轻松自在八国对战



本作登场的国家共有八个，其中最强悍的应该是前苏联队，而使用那些比较弱的队伍一样可以取得胜利，更为玩家带了成就感。玩家在游戏中只要抓住时机及时按下按键，便可展开一场激烈的攻防战。可惜的是，也许是厂商出于对自己国家的热爱，玩家在单人游戏时，最初只能选择日本队进行比赛。



划时代巨作之一

动作角色扮演的金字塔

说到赛尔达，大家一定不会陌生，林克更是众人心中的挚爱。现在几乎每部赛尔达作品只要一上市，都会掀起热销的狂潮，号召力堪比马里奥。而最初代的作品却是1986年销量169万本的本作，正是这一系列取得成功的奠基石，并从此确立了赛尔达系列的独特风格。更从此诞生了一名世界闻名的明星—林克，而在以后的作品中，虽然林克越来越帅气越来越精神，但是整体的服装风格等等都是以本作的人物形象为基础进化而来。

无垠地图谜团万千

本作的一大特色就是解谜，在广袤的地图上，玩家要开动脑筋解开一系列的谜团才能继续前进。使用各种收集的道具可以打开那些隐藏的道路进入那些秘密的场所，这样使本已经很为广袤的游戏地图增加了更多的游戏空间，使得玩家可以长时间身在其中享受解谜的乐趣，甚至有很多玩家忘记了游戏本来的目的，而是全心于解谜中。

多种怪物各领风骚

动作角色扮演中，各种敌人也是必不可少的重要角色，也正是这些个性十足的怪物，为本作增添了不少魅力。玩家在游戏中必须针对这些敌人的弱点选择战斗方式，更要躲避他们的各种攻击，有些时候玩家还可以从跟当地居民谈话收集到怪物的情报。游戏中玩家在满体力状态下，还可以使用飞剑远程攻击敌人。但是在损失体力后，则只能依靠近身战斗苦苦支撑，而面对那些特定的敌人，玩家则最好要在体力充足的情况下战斗。战胜各种怪物得到的物品也不相同，还有很多怪物会掉落补充体力的红心，为玩家一解燃眉之急。

超高难度尽情挑战

本作虽然是一款众望所归的作品，但难度却一点不低，在游戏中玩家稍微大意便会含恨而亡，要求玩家时刻都要注意自己的每一个行动以及周围的变化。让所有人惊讶的是，这样一款高难度的作品，游戏中的人物形象也不精美的本作竟然受到了无数女性玩家的喜爱，也许是当时市场上需要的正是本类型的游戏作品。而厂商却抓住了这个商机，为玩家带来了全新理念的优秀作品，开阔了玩家的视野并拓宽了游戏市场。通关一次并不说明已经完成整个游戏，出现的敌人和陷阱都远比以前的强悍，这被当时玩家称为"隐藏赛尔达"。





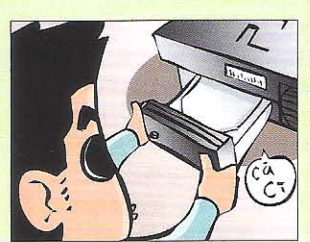
此时还可以在游戏中发现隐藏的门，战斗也变得更难，但却是很多玩家更喜欢在这样的"地狱"中不断挑战。



←广袤无垠的大地图由多个小地图组成，玩家在每个场景都要仔细探索。



MODBO 3.0解放你的PS2光头

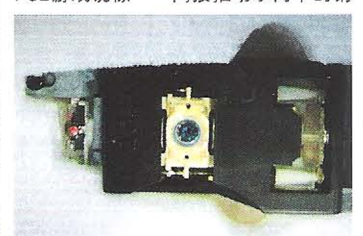


延续着PS时代的辉煌，SONY在2000年3月4日发售了第2代家用主机PS2，这台肩负着SONY无限期待的主机发售至今已经度过了6年辉煌的岁月，至今为止PS2的1亿多台销量让它成为了史上销量最强的主机。在PS2发售的6年内，SONY发售了1W、1W5、1W8、3W、39XXX、5W、7W等7个型号（不论版本的问题），机器内部的主板类型也多达14个型号。面对昂贵的正版软件，盗版也就随之而生，而为了让PS2运行盗版软件，黑客们也是一直在努力，从开始的飞盘型直读开始，到2002年的免引

■PS2早期改机芯片原理简述

PS2早期的直读原理是用一张正版软件，先读取加密区再换上D盘的原理，其缺点是对正版软件伤害严重，多数游戏支持不好。后来推出的免引导型直读，其原理是启动时屏蔽PS2的加密系统，后来推出了很多版本，逐渐地改良以前版本的缺点。

因为PS2光头老化现象（说实话SONY的东西一向不耐用），黑客小组推出通过PS2网卡接口连接IDE硬盘直接读取硬盘上PS2游戏镜像——间接推动了网卡的销



↑PS2的光头报废后，我们还是有补救方法的。

售，很长一段时间处于断货状态，因为硬盘读取速度的关系，加上PS2大多数游戏没完没了的读盘，很多玩家都用上这款软件。而自7W发售以来SONY就宣布停止老型号的PS2的生产，导致现在市场上老型号的PS2的光头坏掉的机器大多需要玩家花费300–400大洋才能更换一个光头（组装），换过的光头因为是组装货的关系，

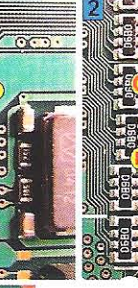
■MODBO芯片安装详解

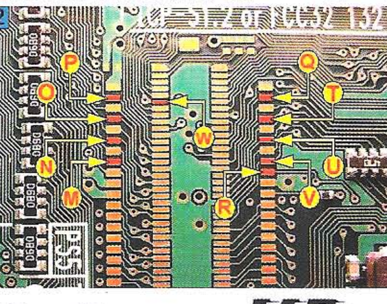
由于PS2版本众多的缘故，对应各版本的直读也不尽相同，而modbo系列的直读就解决了这种问题modbo3.0对应V1–V13类型的PS2安装，modbo4.0支持V5–V16的PS2安装（50006和55006不支持记忆卡或硬盘引导HDL），这个系列的直读支持硬盘/记忆卡启动HDL软件，支持PS2游戏的2次换盘，并且解决了按下reset重启后有可能引导不了记忆卡或者硬盘里的ELF不稳定的情况，最重要的是不足100的低廉价格令这款直读成为现在PS2直读的性价比之王。现在我们就详细的说说modbo系列安装的一些问题和它的具体功能，首先我们要知道modbo系列是克隆DMS系列直读的固件，因为造价的原因modbo系列直读使用的是廉价的闪存核心所以导致不可以再次写入升级文件，现在modbo3.0和4.0内存中的固件都是DMS系列的v1.82版，对于大多数玩家来说这个1.82版已经足够，先说明下modbo3.0直读安装后的设置问题启动PS2时按住△+○进入Matrix1.54配置菜单，设置好后按开始键保存：

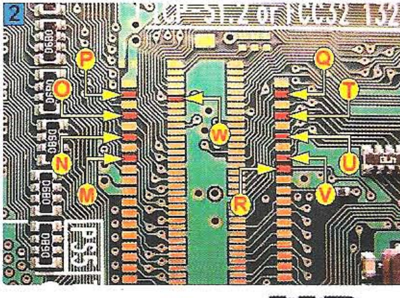
■设置菜单解说

◆PS2 SCREEN FIX：PS2制式修正，可以将游戏制式强制改为跟主机一致，以及将游戏制式强制改为刷新率各为50或60的PAL制式以及NTSC制式。

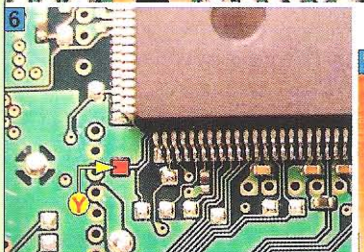
◆Y SCREEN FIX：画面Y轴修正，包括自











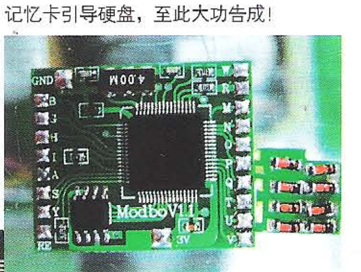
↑这个就是MODBO 3.0芯片的详细图解了，图中详细标明了安装要注意的地方。

启动HDL软件，我们还得下载一个硬盘引



↑安装芯片后需要进行一些比较具体的设置。

导文件（网上有下载），至于记忆卡启动就要麻烦一点：首先我们需要一张LAUNCHELF的盘，去下载吧，启动这个软件后按○键选择MC0（记忆卡1），进入记忆卡文件管理器，按R1在菜单中选择"New Dir"然后输入一个名为BOOT的名称，按OK新建，然后退到选择设备界面选择CDFS，按R1在菜单中选择COPY，复制改好名字的ELF，名字一定要是"BOOT.ELF"，接着回到MC0（记忆卡1）的BOOT目录，按R1选择PASTE粘贴刚才复制的BOOT.ELF，此时可以引导硬盘的记忆卡已经做好了，开机时按住R1就是使用记忆卡引导硬盘，至此大功告成！



↑MODBO系列的芯片也是经过了多次改进。

■PS2光头报废了怎么办？

你的PS2光头报废了怎么装游戏？加上PS2硬盘直灌工具就解决了这 如果你没PC也没关系，去附近的让JS帮你灌好了。其实PS2还有很的自制软件，比如说播放AVI的支持放的软件（SMS），如果你愿意让PS2成为一台多功能媒体播放器也可。这款modbo3.0推荐有一定动手玩家可以自己动手，毕竟只是安装点而已，自己改造的乐趣很多。至于力差的玩家还是去附近游戏店找资傅帮你安装吧,手工加上直读也超不上。如果你的PS2光头读取游戏速或者是PS2光头已经挂掉，那么不换块modbo3.解放你的光头吧！你烦人的读盘卡碟现象全部都消失不保证你游戏的心情会更好，尤其是战这种光头杀手型游戏。

后需要说明的是，笔者写这篇文章助大家都去改机，其实平常游戏时保养的话，PS2的寿命并非大家想那么糟糕。本文只是为了机器光头经快光荣或者是已经光荣的玩家朋共一种备选方案而已。另外本人不专家，文章中如果有什么说的不对还请各位看官见谅，最后祝大家都玩到自己喜欢的游戏，开心地过好暑假！

经典角色





这是本栏目第二次与大家见面，真想知道读者们是否喜欢上一期的内容。如果对本栏目有任何意见，欢迎来信告诉我们。本期要给大家介绍的是马里奥的双胞胎兄弟、幕后达人路易，和风靡世界"吃豆子"的小精灵。也许年纪小的读者可能会对此感到陌生，不过作为游戏角色来讲，他们绝对是经典中的经典。 □文/龙马

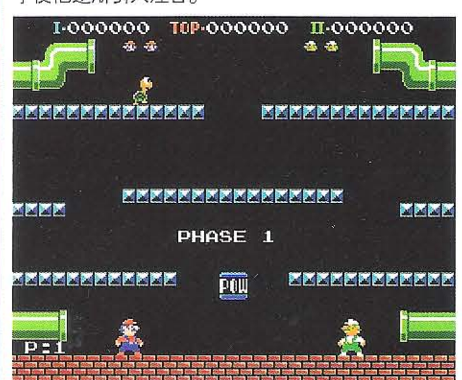
路易 马里奥身后的人物！永远的二号角色！

Profile Data 原名：ルイージ



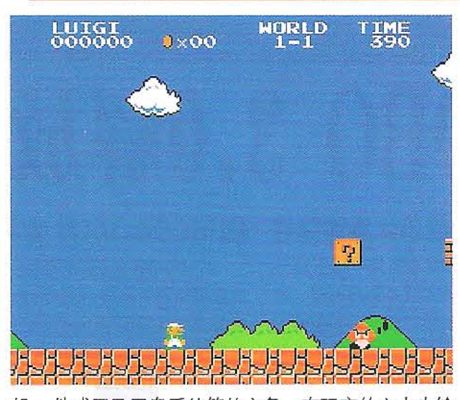
世界级的超级巨星马里奥的双胞胎兄弟。与以红色服装为代表的马里奥相对应，身着绿色衣服。在游戏界勤勤恳恳耕耘了18年，终于在《路易的鬼屋》游戏中当了主角。

路易的初次登场，是在《马里奥兄弟》游戏中，身着与马里奥不同的颜色，作为马里奥的代用角色2P。这种诞生之后即当马里奥替身的命运，在路易以后的游戏生涯中，像诅咒一样困扰着他。当时在广大的玩家中对他的认识，也只局限在"颜色与马里奥不同"上。由于制作者在设计上并没有突出路易的个性特点，所以经常被玩家忽视。在如日中天的马里奥世界中，路易甚至没有一张宣传广告。但是他并没有作为代用品而结束自己的游戏生涯，美国任天堂的工作人员给他取了路易这个名字。后来，他的设计者宫本茂给他起了个亚洲式的名字"类似"。（日语"类似"的发音与路易极为相似）结果路易有趣的名字使他逐渐引人注目。



以"类似"脱颖而出，成功地使玩家因此注意到他与马里奥的区别。在1986年的《超级马里奥兄弟2》中，路易的跳跃能力、以及地面滑行能力，都在马里奥之上。以至于在角色的性格上，也逐渐有了些特色。心地善良、冷静，此外还有一点羞涩、胆怯等深层性格。虽然如此，路易还处于一种继续受难的时代。在《超级马里奥兄弟3》中，路易又变成了没有个性的2P角色。之后的SFC版《超级马里奥世界》游戏中，他辛酸的游戏生涯仍在继续。

路易的命运转折点是漫画家吉田战车在《FC通信》的"沉醉之路"栏目中，开始推出连载漫画。题材是以对马里奥充满嫉妒的路易为主角，把他描绘成一个"嫉妒马里奥的人气，秘密进行各种企图"的男人。就这样，崭新的路易迎来了他游戏生涯的转



机。他成了马里奥番外篇的主角，在玩家的心中也给这个"妄想派"的路易留了一个位置。游戏《马里奥故事》中，路易一边亲切地称马里奥为"哥哥"，一边偷偷的写日记。让人联想起"沉醉之路"中的漫画。他在日记中写着有朝一日自己成了游戏的主角，以及很多令人惊异的告白。

路易成了一颗备受瞩目的耀眼之星，终于迎来了2001年任天堂新主机GC的发售。路易在GC上实现了具有历史性的伟业。与主机本体同时发售的并不是马里奥的系列游戏，而是由路易担任主角的《路易的鬼屋》。一直作为2号人物的路易，经过了长年的等待，眼看着马里奥和出道较晚的耀西等，在各种游戏中活跃，并早已成为名角。不过如今他也终于盼来了苦尽甘来的日子。当然现在讲的是日本方面的情况，其实欧美游戏界的路易早在1992年已经横空出世。那就是由路易担任主角的美版游戏《马里奥失踪》。但是由于不是任天堂制作，所以没有在日本上市。说到《路易的鬼屋》一作，路易在游戏中依旧表现出他胆怯的性格，被幽灵吓到时的表情，让人记忆犹新。最终，路易还是没有当上英雄。在之后的GBA版《马里奥和路易RPG》中，路易失去了鲜明的存在感。除了绿色的胡子以外，没有给人留下太多的印象。但这只能说明，人们心中的路易也许根本无法成为英雄，他本身的特点和诞生的历史条件，注定他就是这样一个默默无闻的角色。所以从这个角度分析，路易的FANS必然会慢慢减少。



↑GC版的《路易的鬼屋》中的3D版本的路易。

虽然本身不是马里奥的替身，但无论怎么努力，都被称作隐藏在角落中的2号角色。路易暗中衬托着马里奥，这是不争的事实。并不是说他没有存在感，因为即使马里奥系列不断推陈出新，无论出现什么样的超级巨星，路易始终保留着只属于他的特殊位置。在竞争激烈的游戏界，他毫无疑问拥有着属于自己的一片天空。

代表游戏■《马里奥兄弟》（1983年/FC）、《超级马里奥兄弟》（1985年/FC）、《超级马里奥世界》（1990年/SFC）、《路易的鬼屋》（2001年/GC）等。

小精灵 世界级的传奇！馋嘴的小精灵！

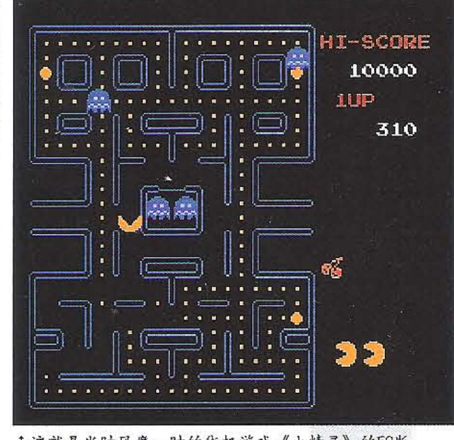
Profile Data 原名：パックマン



追逐着怪物，为了吃到饼干不顾一切的黄色精灵。外形像一张被切掉一角的比萨饼，充满了独特的设计风格。如果吃到力量药丸，则马上变成可以吃掉怪物的强者。

1980年至1987年间，销售量约30万台，2002年荣获"最成功街机"称号的游戏《小精灵》，相信在很多玩家心中，都有着深刻的印象。游戏的主人公是一个没有任何装饰的被切过的圆形。既不是人的形状，又不是动物，也看不出妖怪的特征。就是这样一个物体般的形象，却塑造出一个完全不输给马里奥的伟大角色。我国给它取了个形象的名字——小精灵。由于游戏本身的极高完成度，使小精灵作为独立的游戏角色，拥有着很高的人气。小精灵忙着吃饼干的动作非常形象，有一种具有生命的感觉。虽然动作简单，却让人印象深刻，以至于操纵起来欲罢不能。小精灵可爱的动作和外形也吸引了很多女性玩家，给当时的街机游戏厅中吹进了新的风潮。

小精灵的人气开始由日本向全世界扩散。在欧美，小精灵被重新设计，加上了手脚和眼睛。结果成为了电视台周末黄金时间的动画明星。紧接着，小精灵在欧美的人气开始爆发，甚至推出了以小精灵妻子为主人公的游戏《MISS小精灵》。到了1982年，某欧美乐队居然出了一张叫《小精灵fever》的单曲，而且最好成绩攀到了全美BILL BOARD排行榜的第9位。可以说这个时候的小精灵，在欧美已经成为了家喻户晓的明星角色。也许是根深蒂固的关系，小精灵的狂潮一直没有结束。直到前年，美国曼哈顿的华盛顿广场公园还举行了一场盛大的小精灵FANS聚会。人们装扮成游戏中的小精灵和怪物，在公园里演绎着游戏中小精灵吃豆子的景象。



↑这就是当时风靡一时的街机游戏《小精灵》的FC版。

在如今竞争激烈、不断创新的游戏界，小精灵仍然能够保持不动的明星地位。它的影响甚至进入了经济学领域。经济史学中，有一种著名的战术。一家企业想收购另一家企业，结果反被这家企业所收购。这与游戏《小精灵》的内容，有着异曲同工之妙。结果这种著名的战术被命名为——"PACMAN DEFENCE"（小精灵式防御）。学术领域中有小精灵的影子，会让人吃惊，但小精灵出现在与游戏息息相关的动漫领域，就是理所当然的事情。动漫世界中的小精灵虽不是无孔不入，但也是到处客串。

到底是谁设计了小精灵？答案是一个叫岩谷澈的日本开发人员。设计灵感的出现，更是意外的简单。岩谷白天要了份比萨饼，比萨饼的形状就成了单纯的创作灵感。实际上，NAMCO的官方网站上也是这样描述的。但是游戏的名称在当时却引起了一场不小的风波。在游戏的日文原名"パックマン"出现以前，TOMY公司就已经推出了一款叫作"パックマン"的存钱罐。结果NAMCO也被告上了法庭。虽然得到了"パックマン"这个名称，不过在英文命名方面，又出了问题。本来英文标题是《PUCK-MAN》，但是有人提出这容易让人联想到英语中的粗俗语言"FUCK"，最终定名为《PAC-MAN》。

小精灵诞生至今已有26年，它已经成了NAMCO的形象代表。因为这个"吃掉一瓣的比萨饼"在FANS的心中有着不可替代的地位。

代表游戏■《小精灵》（1984年/FC）、《小精灵之岛》（1985年/FC）、《疯狂小精灵》（1987年/AC）、《小精灵合集》（2002年/GBA）等。

GB版魂斗罗精神

★压倒的战斗力和科学能力！
★异质的生命力出现！
★远远超出人类常识的外星人再次攻击！
★魂斗罗再次冲向战场……。

GB版魂斗罗精神

机种	GB	关数	5关
定价	3800日元	密码	有
发卖公司	KONAMI	生命值系统	无
开发公司	Factor2	剩余机会系统	有
发卖日	1994年9月23日	接关系统	3回
游戏人数	1人	难易度选择	有

GB版的《魂斗罗精神》与MD版《魂斗罗之铁血兵团》几乎同时上市。从标题可以看出，本作是1992年SFC的杰作《魂斗罗精神》的移植作品。掌机GB版的本作取消了2人同时游戏，搭载了通过输入4位数密码实现接关的功能。如果使用SFC主机和周边机器SUPER GAME BOY，可以利用电视的彩色画面进行游戏。

GBA版魂斗罗执念

★荒废的都市中充满暴风雨般的子弹！
★SFC与MD上的两款杰作登陆次世代掌机GBA！
★充实的游戏内容、超级硬派动作！
★SUPER ACTION将使人目不暇接！

GBA版魂斗罗执念

机种	GBA	关数	6关
定价	4800日元	密码	有
发卖公司	KONAMI	生命值系统	无
开发公司	KCE东京	剩余机会系统	有
发卖日	2002年11月14日	接关系统	5回
游戏人数	1–2人	难易度选择	有

KONAMI公司终于在次世代掌机GBA上推出了令人期待的魂斗罗系列。本作是以当年SFC版《魂斗罗精神》，以及MD版《魂斗罗之铁血兵团》为基础而强化移植的作品。而且利用GBA的通信功能，可以实现两名玩家同时联机配合一同作战。本作新增加了多种原创武器，登场武器总计10种。此外还新增了GBA版原创关卡，以及原创BOSS。甚至还有以当年FC版初代《魂斗罗》的部分关卡为基础改编的隐藏关卡。可以说，本作是一款高移植度的充实之作。

魂斗罗系列的劣作

非常遗憾，本作几乎没有值得一玩的地方。GB版的《魂斗罗精神》和MSX2版《魂斗罗》可以并称为魂斗罗系列的劣作。本作甚至可以称为系列中最差的作品。拿SFC和GB相比根本毫无意义，机能简直是云泥之差。将SFC的《魂斗罗精神》移植给GB，谁都知道结果是什么。这场移植闹剧最终以超级缩水而告终，不过这一切几乎都是必然的。

无论如何，SFC版中最精彩的第4关被完全删除，让人惨不忍睹。空气摩托车、对魂斗罗战舰、飞行忍者，还有传说的导弹，完全在本作中消失了。其他关卡也是如此，敌人的种类减至SFC版的一半以下，而且是系列中敌人数量最少的。很多极富魅力的BOSS消失得踪影全无。几乎所有的场面都移植得严重缩水，令人感到心痛。与SFC版不同之处可以说举不胜举。

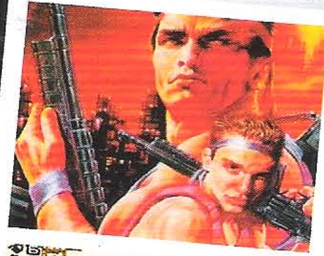
游戏中在头顶俯视视角的关卡中，系统也发生了改变，SFC的通过L、R按键使背景回转的功能，限于机能不足，被取消。当然，要在GB上实现回转功能，的确是不可能的。不过本作可以通过A按键锁定主角，但是比起回转来说，效果相差甚远。作为常规武器的激光枪被取消。很多当时的新系统到了本作便踪影全无，本作可以说是冠以次世代魂斗罗的标题，但是各种系统却退到了初代的水平。

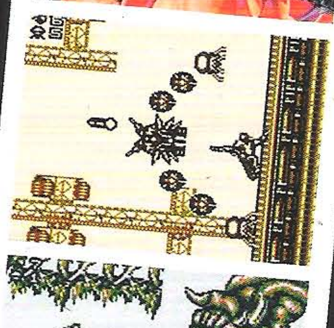
系列最初的外包作品

实际操作之后，就会发现本作和其他魂斗罗作品非常不同，总觉得有种美版游戏的感觉。事实确实如此，开发本作的并不是KONAMI，而是由Factor 5负责。这也是魂斗罗系列中第一次的外包作品。虽然Factor 5是一家比较优秀的制作公司，可是本作的出现，不能不说十分的遗憾。Factor 5于1987年在德国创立，1996年总部迁到美国的加里弗尼亚州。代表作是与LUCAS ARTS共同开发的《星球大战Rogue Squadron》系列。90年代前期制作了传说的动作游戏《Turrican》系列。

《Turrican》系列在欧美地区人气非常之高。1995年，也就是本作发售的第二年，Factor 5在SNES（美版SFC）上推出了《Super Turrican 2》。作品中沿用了大量SFC版《魂斗罗精神》，以及MD版《魂斗罗之铁血兵团》的经典场面。结果很多知名欧美游戏杂志给予了这款《Super Turrican 2》很高的评价。









不俗的市场占有率。当时本作发表的时候，期待度甚至高过PS2版的《真魂斗罗》。也许因为GBA的版本将可以同时体验SFC和MD两款魂斗罗名作，这在3D横行的当时来说，无疑给2D横版动作过关游戏的FANS极大的安慰。

刚才提到游戏可以体验SFC和MD两款魂斗罗名作，主要因为本作完全是基于当年SFC版《魂斗罗精神》，以及MD版《魂斗罗之铁血兵团》而强化移植的作品。标题冠以《执念》，意思是执着的信念，可以说是把两款游戏的标题合在一起的并称。而且整个作品移植得非常成功，单从画面来看，简直与当时的16位游戏一模一样。只是GBA的本作在声音表现上略微逊于原作。结果本作一经推出，就在很多魂斗罗元老级FANS中获得了比较好的口碑。

原创要素满载的作品

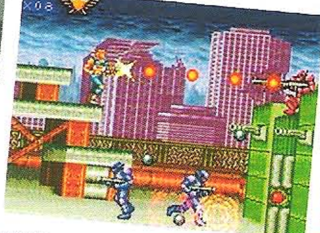
虽然说游戏的基本系统没有太大的变化。控制枪的方向对准敌人发动攻击，每个关卡都有强力BOSS，击破BOSS就可过关。这些都是2D横版射击游戏的基本系统，可是想必大家都十分清楚，2人配合闯关，才更能体验这种类型游戏的无穷乐趣。本作是掌机游戏，当然两个人是无法使用一台掌机，来一同作战的。但是本作的平台是机能强大的次世代掌机GBA，利用通信对战线联机，就可以完美地实现2人配合战斗。

武器是射击游戏的灵魂，魂斗罗系列的魅力之一就是提供了丰富的武器选择。本作增加了多种原创武器，玩家可以选择多达10种的武器。此外还新增了GBA版原创关卡、原创BOSS。甚至还有以当年FC版初代《魂斗罗》的部分关卡为基础改编的隐藏关卡。可以说是一款原创要素满载的作品。

"难度太高"是玩家的呼声

魂斗罗系列虽然难度都不算太低，但是本作的颇高难度，也使很多玩家怨声载道。也许游戏开发人员注意到了这个情况，加上难度选择功能。但即使是最简单难度，也让很多掌机玩家望洋兴叹。所以本作唯一的欠点，就是作为掌机游戏，难度有点高了。







故事情节

本作的时代背景是西历2636年，地球再次遭到了突如其来的危机。残虐的外星人始终没有放弃占领地球的野心。这回它们全副武装，为了征服人类，再次向地球发起了进攻。今非昔比的外星人发动异常猛烈的攻击，使地球满目创痍。地球联合军节节败退，使整个局面趋于绝望。但是，人类还有最后的希望，那就是深经百战的秘密军团——魂斗罗。他们是天生拥有热情的斗志，具备游击战术的最强战士。我们的魂斗罗英雄，上等兵比尔还活着。比尔作为魂斗罗战士，不但拥有魂斗罗的一切战斗能力，而且已经是屡立战功的勇士。他肩负着人类存亡的使命，再次冲向充满硝烟的战场。

移植度较高的优秀之作

2002年11月14日，KONAMI公司同时推出了两款魂斗罗游戏。一款是画面变成了3D的PS2版《真魂斗罗》，另一款就是本作GBA版《魂斗罗执念》。GBA作为次世代的掌机，有着



魂斗罗传说 Vol.12

警告！外星人接近中！"魂斗罗"是指天生拥有热情的斗志，具备游击战术的最强战士。本期的魂斗罗传说将两款掌机游戏放在一起介绍给读者。下期同样是两款游戏一同加以介绍，然后连载了半年的"魂斗罗传说"就会告一段落。届时会推出新的栏目，希望读者们支持。

□文/龙马



新天魔界5

小人物的舞台



在新天魔界五中登场人物众多，但是除了几名主要人物外，在主线剧情中很多人物都没能表现出自己的性格特点，但是在通关一次后，各个人物会为玩家讲述自己的小秘密，让玩家可以从侧面了解这些小人物，为他们创造了新的舞台。此外还通过自白的形式让那些主角诉说自己的心事，为玩家展现出完整的游戏人物。

我的女友在哪里?

■ルーサー：フィオナ様は、気高くって、麗しいですよね。ああいう女性は、タイプかも。

■路萨：菲欧娜大人高雅美丽。这样的女性没准是我喜欢的类型。

ま、シュタイナー王子がこわい顔して睨むから、近づきませんけど。

唉、修塔纳王子表情恐怖地盯着我，不能接近她。

リーズちゃんは、快活でお日様みたいな子だよね。ああいう女の子も、タイプかも。

丽兹非常快乐，是像太阳一样的女孩子。那样的女孩子没准是我喜欢的类型。

ま、ゴンドラのオヤジさんがこわい顔して睨むから、近づきませんけど。

唉、公多拉老大爷表情恐怖地盯着我，不能接近她。

エルちゃんは……微妙だなぁ。性格キツいし、大人か子供かはっきりしないし……。

爱露……很微妙啊。性格严厉，不能明确地说清她到底是成人还是孩子……。

げっ！エルちゃんがこわい顔して睨んでるよ！

啊！爱露表情恐怖地盯着我！

まずい！総員退避せよ！

糟糕！全员退避！

地上篇中的非主角人物，但是他与菲欧娜公主哥哥修塔纳王子的合体必杀威力惊人。虽然他在游戏主线剧情中并没有什么戏份，甚至只是能力比大众脸角色能力稍高而已。不过在通关后的收集中，厂商则通过人物跟玩家的对话交流从侧面表现出了他的性格，更揭示了主角间的人物关系和性格。这一小段对话揭示了路萨的小秘密，他加入队伍后和大家一起行动，队伍中更是美女无数，因此虽然他是修塔纳王子的忠实部下，还是产生了一些想法。不但对地上篇第一女主角菲欧娜公主抱有幻想，也对魔族少女丽兹很有好感，但是由于自己的地位不同，而且她们也都各自有自己的爱人或者是友人监护，因此路萨只能放弃自己天真的幻想。当说到魔法师爱露时，路萨则表示自己也不明白到底她是什么样一个人，而且在发现被人恶狠狠地盯着时立刻决定撤退。这一小段虽然很短，但却表现出了这名小人物的可爱之处，更让玩家能重视并喜爱上他，我更在以后的游戏中将他列为了"必练"成员。

"女人天性？"

■（儿童）エルリシア：子供の姿でいるとね、大人の时には见えないものが、いろいろ见えてくるのよ。

■爱露利西亚：孩子的样子可以看到各种各样成人时看不到的东西。

たとえばハラルト。ああ见えて、子供をあやすのが意外とうまいわ。

比如说哈拉鲁特。虽然平时是那样子，意外地非常宠爱孩子。

素敌なパパになるんじゃないかしら。

可能能成为很好的父亲吧。

逆に、リーズはダメね。なんでもかんでも世話をやこうとするのよ。

反而丽兹则完全不行。什么都需要别人照顾。

まあ、それがあの子いい所でもあるんだけどさ。

唉，也许这正是她的优点吧。

■（成人）エルリシア：あたしの咒いのことだけど、何がいちばん不便かといえば、やっぱり服よね。

■爱露利西亚：我被诅咒以后，最不方便的还是衣服的问题。

大人用と子供用、いつも二种类、持ってないといけない。

必须总带着两套成人用和儿童用的服装。

お金もかかるし、洗涤の量も増えるし、踏んだりけったりよ。

要花很多钱，洗涤量也增加了，麻烦死了。

おかげで、最近はオシャレすることも难しくなっちゃってね。

最近更是连打扮都成了难事。

ふう、セントドルク会の女神様なんてささやかれてた顷が、なつかしいわ。

唉、太怀念做森特多鲁教会女神的日子了。



爱露利西亚由于大魔王无限的诅咒，成为儿童状态，不过她并没有气馁，反而是在苦中取乐：利用自己儿童状态看清了平时看不到的东西。让人惊讶的是平时一直心事重重把复仇看在第一位的哈拉鲁特却对孩子们异常亲切，而身为女性的丽兹却完全不成，一点都不会照顾别人。恢复成人状态的爱露利西亚也不去考虑其他的事情，按道理说正常人要对自己的身体精神都很担心才对，可是她却认为最不方便的是服装问题，恐怕最让她郁闷的还是打扮问题，真是"女人的天性"！这小段自白虽短，但充分表现出爱露利西亚乐天的性格，再加上其他人物口中和主线剧情中的交代，让玩家看到了一个完整的爱露利西亚。

不要被人骗！

■セシリー：地下世界には魔物や天使、魔族はいません。

■赛西丽：地下世界里没有魔物、天使和魔族。

ですから、彼らに关系するものはとっても贵重なんです。

因此跟他们有关的东西非常珍贵。



私はそういう、珍しい物を集めるのが趣味で……例えばこれ！

我的兴趣就是收集这些珍贵的东西……比如说这个！

じゃん！ドラゴンの目の化石ですよ高かったですから！

锵！非常贵重的龙眼化石！

え？ただの石ころにしか见えない？

哎？只是普通的石头？

か、化石というのはそういうものなのです。

化，化石就是这样的东西。

え？私はダマされてる？

哎？我被骗了？

で、でも店の人が、これは本物だって……。

可，可是商店的人说这是真的……

ううううううう……

呜呜呜呜呜呜……

もしかして私……またダマされたのですか？

难道我……真的又被骗了吗？

塞西丽生活在地下世界中，可以算是本款游戏的隐藏人物之一。在主线剧情中她没有出场，如果玩家在战斗中不注意收集的话甚至会忽略了她的存在，而且在游戏中她的能力其实也不出众。但是这一小段独白，却为玩家讲述了她的故事，让玩家了解到她的兴趣爱好，以及她温柔的一面。当听说自己手上的化石并非真货时，她还在相信商店的人。当确认自己上当时。痛哭的她随口说出了关键的一句："真的又被骗了吗？"玩家可以看出她是一位容易相信别人内心善良的小姑娘，受骗以后并没有直接仇恨骗子，而是首先责怪自己。

不愿战斗！

■コット：天国のお母さんへ……。

■科特：给在天国的母亲……。



ボクはとうとう、パープンさんとエンパさんから解放されました。

我终于从帕布先生和恩帕先生那里得到解放了。

その代わり、俘虏になっちゃったんだけど……。

作为代价，我成为了俘虏……

その后、いろいろ说得されてそこで动く事となりました。

此后，在劝说后我开始工作。

今度のご主人様は、炊事や洗濯は押しつけません。とても优しいです。

这次的主人并不让我洗衣做饭。非常和蔼。

でも、战わないといけないのが、ちょっと辛いです。

可是、我必须要战斗、有些辛苦。

ボク、战いは嫌いなのに……。

我、真的很讨厌战争……。

科特是地上篇主角从一场战斗中逮捕的一名俘虏，但是主角们对他非常友善，把他当做自己的同伴，让他觉得非常温暖，因此为了主角一行人尽管讨厌战争还是投身到战场上。他一直非常想念自己的母亲，在战场上也曾看到他表示不愿战斗，因此这段独白其实是科特对母亲说的悄悄话，并与主线剧情呼应。虽然他的前任主人对他非常冷酷，但是他并没对他们怀恨在心，而依然尊敬地称他们为先生。由此玩家可以看出这名小人物善良的内心世界。 口文/雪飞



严格地说，游戏版的《七武士》是改编自日本的同名动画片。但原作的题材却是以日本电影界之巨匠黑泽明的同名电影《七武士》为蓝本，制作而成。所以游戏的封面清楚地印着"黑泽明"三个字，但是本作的风格却几乎背离了《七武士》原有的那种凄惨、悲凉的感觉。取而代之的是现代日式动画那种超越现实、宣扬暴力的热血风格。尽管如此，本作作为一款改编自动漫题材的文字AVG来说，还是有它的可玩之处。在本期的"对白"栏目中，笔者将一些游戏中突出主要情节的对话，进行了如下摘录。

七武士

剧情解说

日本的某个无法考证的时代。由于长年的战乱，很多逃离战场的流浪武士变成了山贼。山贼们依仗武力控制着周围村子的一切。但是某个村子里的农民无法再忍受山贼的行为，在村里长老的建议下，找到传说中的"七武士"来主持正义。但是，请"七武士"保护村子的事，却传到了山贼的耳朵里……

■イブキ：どうした？何かあったのか？
■息吹：怎么了？发生什么事了？
■キララ：……



■云母：……
■イブキ：……何か相谈したくて来たんじゃないのか？
■息吹：……不是有什么事要和我商量吗？
■キララ：谁にも言わないと、约束できますか？
■云母：可以答应我不告诉任何人吗？
■イブキ：……约束する。
■息吹：……我答应你。
■イブキ：（オレの答えに、少し安心したようだつたが、すぐに严しい表情に戻る。）
■息吹：（听到了我的回答，她稍微有了一点放心的样子，不过马上表情又变得严肃起来。）
■キララ：では……一绪に来て下さい。
■云母：那……请跟我来。
■イブキ：……何があった？
■息吹：……发生什么事了？
■キララ：今夜、マンゾウさんが野伏せりに村のこと、おサムライ样のことを告げると……
■云母：今天晚上，万藏把武士们埋伏在村里的事情告诉山贼……
■イブキ：何だって！？



■息吹：你说什么！？
■キララ：シノから相谈を受けましたので……、间违いないはずです。
■云母：是志野告诉我的……应该没有错。
■イブキ：（そんなことをされたら、すべてがむだになつてしまう。）
■息吹：（如果要是那样的话，所有的努力全都付之东流了。）
■イブキ：それは、止めないと……カンベエさんにも……
■息吹：如果不去制止……堪兵卫先生也会很危险……
■キララ：约束を……お忘れですか？骚ぎを大きくしたくないのです……
■云母：忘了……答应过我的事了吗？不想引起太大的骚乱……
■イブキ：例え未然に防いだとしても动摇は广がる。……マンゾウも无事で济むかどうか分からないから……だな。
■息吹：就算是为了防患于未然，也必须去……万藏能否没有危险也不好说……不对吗。
■キララ：……できますか？
■云母：……能行吗？
■イブキ：やるしかないだろう。
■息吹：只有拼了。
■キララ：よかつた……。イブキさんなら、きつと助けてくれると思いました。
■云母：太好了……我想只要息吹先生出马，我们一定会得救的。

为了不引起更大的骚乱，息吹和云母两人立即开始了行动。他们来到了告密的地点，想找到万藏。可是只见万藏的身影闪了一下，就消失了。突然山贼操纵的钢桶出现了。经过一番战斗，息吹击败了钢桶，也抓住了万藏。然后大家来到广场上。息吹见到了其他武士，讲述了刚才发生的事情。

■ゴロベエ：お主が诧びることではない。
■五郎兵卫：你用不着道歉。
■ヘイハチ：りは……许せません。
■平八：背叛……绝对不允许。
■キュウゾウ：……斩り舍てるか。
■久藏：……用刀解决掉算了。

平八走了出来，拿出刀准备杀掉告密的万藏。这时七郎次上前正准备阻止他，菊千代又突然从村外飞奔而来。场面一片混乱。息吹等人根本无法插手，只能眼睁睁看着。在场的七武士首领堪兵卫和七郎次也在商量，并问了息吹的意见。为了安抚武士们的情绪，息吹认为告密是不能允许的。

■イブキ：……マンゾウはオレたちを野伏せりに売ろうとしたんだ！
■息吹：……万藏出卖了我们，和山贼勾结！
■イブキ：みんなを里切つて、自分だけ生き延びようとした！そんなやつを……本当に许せるのか！？
■息吹：背叛了大家，只保住自己的命！这种人……真的允许吗！？
■カンベエ：お主が申すように、许されざる问题ではない。
■堪兵卫：你说的不错，不能原谅。
■カンベエ：だが、生きるため、娘を守るため、マンゾウは己のできるすべてをやろうとしたにすぎない。
■堪兵卫：但是。为了生存，为了保护女儿，万藏必须竭尽全力。
■カンベエ：マンゾウ……土が大事なら、土のために战え！娘が大事なら、娘のために战え！
■堪兵卫：万藏……如果珍惜土地，就为了土地而战！如果珍惜女儿，就为了女儿而战！
■カンベエ：己が生きる术ばかり考える事は、人として正直なことやもしれぬ。
■堪兵卫：只考虑如何让自己生存，作为人来讲也许没有错。
■カンベエ：しかし、己の事ばかり考える者は、いずれ己を灭ぼすと知れ！
■堪兵卫：但是，只考虑自己的人，总有一天会将自己毁灭！
■カンベエ：侬らがなさんとしているのは、战だということを忘れるな！
■堪兵卫：别忘了我们武士的职责是战斗！
■カンベエ：侬は、お前を农民とは思ってはおらぬ。
■堪兵卫：我没有认为你只是个农民。
■カンベエ：お前はこのカンナ城の兵士だ！
■堪兵卫：你也是宽和城的士兵啊！
■カンベエ：マンゾウ！
■堪兵卫：万藏！
■マンゾウ：へ、へい！
■万藏：在，在！
■カンベエ：今回の骚动は不问にする！
■堪兵卫：这次的骚动不予追究！
■カンベエ：野伏せりを倒した后、家を建てればよい！
■堪兵卫：打倒埋伏的敌人之后，把家园重建吧！
■カンベエ：だが、二度目があろうものなら、侬が斩る！
■堪兵卫：但是，如果再发生这种事，我会亲自砍了你！
■マンゾウ：へ、へえ……
■万藏：是，是……
■イブキ：（今回の事件の底にあつた问题とはいつたい何だつたのだろうと。战、利己的な考え……弱さ。自分のことを思う时、弱くなる。谁かのことを思う时、强くなれる。本当にそうなのか？マンゾウが、シノを思う气持ち……キクチヨさんが、みんなを思う气持ち……。カンベエさんの、村を思う气持ち……。オレは……何を思う？）
■息吹：（这件事的问题到底出在哪里呢？战争、自私的想法……软弱。想到自己时，我会变得软弱。想到别人的事情时，就会变得坚强。真的是那样吗？万藏和志野的心情……菊千代的、大家是怎样的心情呢……堪兵卫先生的心情……我……该怎么想呢？）



武士首领堪兵卫的话给万藏以及村民们极大鼓舞，手下的武士们也为有这样一位仁慈的领袖而骄傲。武士们和村民因此加深了相互的信任。终于在几经周折之后，主人公息吹和其他武士一起，在首领堪兵卫的带领下，与村民们齐心合力打败了强大的山贼集团。 □文/龙马

编者开卷语：NFX是国内少有的NAMCO格斗作品狂热追随者，而他又以灵魂能力系列为最爱。更让人惊讶的是，从SC2开始，NFX先生不仅在作品的操作技巧上不断进步，更收集了价格昂贵的街机基板进行收藏！如今当SC3街机版刚刚在日本上市的同时，NFX先生本次又第一时间将这款3D刀剑格斗经典购入。大怪不得不钦佩这位格斗热血铁人的惊人投入。虽然这款作品在国内的普及率不高，但相信您看完下文后，至少会有接触PS2版本开始进行基础练习的冲动……

灵魂能力3街机版全方位亲密接触

惊谔

NAMCO的灵魂能力（SOUL CALIBUR，以下简称SC）系列是笔者最喜欢的3D格斗游戏，从最早的SC1的街机版就爱不释手，那时候几乎每天放学后都要去街机厅爽几次，DC版的公布更是翘首以盼的等待着，而作为满分大作的续作SC2，笔者由于所在的城市——长春没有机厅引进，所以02年年末特地借去上海看学校的机会在上海卢工见了一次SC2的真面目，当时的激动心情更是难以用语言形容，直到3机种战略性移植版本在2003年3月27日同时发售，笔者就毫不犹豫的收齐了3个版本的SC2，当全世界的SC玩家都在沉浸SC2的快乐中并等待着SC3公布的时候。在2005年3月24日，NAMCO突然宣布，SC3将是PS2独占作品！10月25日先行发卖美版，11月23日发卖日版。这个消息让家用机PS2上的SC铁杆兴奋不已。而街机SC玩家则十分失落，很多人不理解为什么NAMCO要放弃街机版而直接推出家用版的行为，更有人说NAMCO的这一举动暗示着，SC系列在街机上的失败和退出。一个没有街机版的“格斗游戏”，会是一个真正平衡和完美的好格斗游戏吗？



失望

PS2版SC3终于如期在2005年末发售，曾经给1代10分，2代8.5分的GAMESPOT只给了8.2分的评价，其他权威网站1UP，IGN给的评分也都大致接近，日版FAMI通给了36分的白金评价，还是可以的，而其他权威站点评分低的原因也都是因为游戏的好玩程度虽然高，加入了很多有诚意的模式，丰富的隐藏要素，还有游戏的整体画面素质等等，但是由于有破坏游戏平衡的BUG存在，角色数量众多但是实力不平衡，总之就是作为格斗游戏的本质的竞技性不高的原因，所以分数也不高。毕竟SC系列加再多的模式和要素，作为格斗游戏的本质——平衡性这一部分，PS2版的确是做的不好，而且可以说是一个相当大的败笔。



↑LEGEND MODE签名画面。

等待

日本玩家对于NAMCO这种先行推出家用机而无街机版的决策十分失望和气愤，于是就联名自发组织要求NAMCO推出街机版SC3：“如果SC没有街机版的话，SC就是第2个DOA”“SC系列不能这样终止下去”“机房才是对战的真正地点，SC为了妥协家用玩家难道要从此从对战的圣地消失了吗”，大量危言耸听的话，大量日本SC FANS的真诚感动了所有全世界的SC玩家，美国地区和欧洲地区的SC铁杆也在帮助日本SC玩家联名请愿NAMCO出街机，但是NAMCO一直没有给予回应，直到FANS们将近心灰意冷，伤心欲绝的时候——2005年12月29日。

奇迹

当所有人认为SC3肯定不会再反过来推出街机版的时候，2005年12月29日，一则消息让广大街机玩家重新振奋：NAMCO突然宣布了在2006年1月的幕张的街机新品发布会上，即将会公开SC3的街机版！这一消息让广大SC爱好者欣喜若狂，后来在日本的ARCADIA杂志上有SC之父——世取山宏秋的独家专访。关于SC3的逆移植，他就说了一句话：“因为FANS们的支持，使SC3 街机化成为了现实”，2月的AOU 2006日本街机展上，NAMCO终于展出了SC3AE（SC3街机版的简称）的BETA TEST版，在场很多日本的SC高手都去试玩，体验，并继续提出游戏的系统上的不足，和角色之间招式的修正，调整等等，NAMCO的SC小组的制作人员积极听取玩家的意见做了修改，和补正，使得SC3AE成为一个真正意义上的完美的SC3！最终NAMCO决定把SC3AE的发售日定在：2006年4月3日！

入手

本人是SC系列的铁杆，SC2的基板也买了。“第一时间购买SC3AE基板并收藏”这个念头是在当初未公布SC3AE的时候就有的了，如今SC3AE发售在即，而且这次SC3AE的日本版是数量限定预约生产，受注日截止日期是1月31日，也就是说虽然发售日是定在4月3日，但若不在1月31日前于各大基板店或者NAMCO街机事业部门本部预约的话，4月3日也基本没可能拿到货，因此鄙人特地委托日本的住在东京秋叶原附近的一位朋友协助预约购买，通过种种的困难，有货，无货等等的阻碍，历尽千辛万苦，终于在一家店预约到了一部SC3AE！要先交一部分定金，4月3日左右，NAMCO出货的时候店家就会送到已经预约过的机房老板和客户手中。不用说，4月3日以后，鄙人的朋友也如期收到了货，然后再寄到国内，经过海关通关，安全检查等等严格又麻烦的手续，4月13日最后终于如期送到了我手上。同时，委托朋友买的最新一期日本街机杂志《ARCADIA MAGAZINE》

也一起送到了我手上，本期重点介绍了SC3AE，并附带有一本SC3AE的全角色的出招表小册子，相对来说非常详细。

■第一印象

送到我手上的是两个相对比较有些分量的箱子，一台是未组装成的SYSTEM246 BTYPE基板本体主机，另一个箱子里是海报、贴纸、说明书、ROM 1 DVD光盘、ROM 2 认证卡DONGLE，还有一堆卡片（主要是介绍SC3AE的手机联网登陆功能等等，一共100多张一捆），还有一部SC3AEROM KIT附带的专用的DVD光驱，完成安装后即可把ROM 1光盘放进去，再把ROM2认证卡装好，然后把基板的JVS电源部分接好，由于街机的电源接入方式，画面显示输入输出方式和家用机有完全的不同，这里就先不多做解释了，本人由于没有外接筐体，所以可以利用电脑PC显示器来充当基板的显示设备，一台普通显示器一般是最起码要求水平垂直扫描是31KHZ（逐行640 X 480分辨率，相当于HDTV级别的480P逐行RGB画面），而基板提供了15KHZ隔行扫描RGB和31KHZ逐行扫描RGB两种扫描方式，因此如果是用普通PC显示器来运行基板的话，要把开关SWITCH 2切换到31KHZ才可以正常在显示器上显示画面，音频(AUDIO)部分，有L和R两组声道线，可接在普通音箱上，当然，基板上前面直接有此两个接口，还是通俗易懂的。关于SYSTEM246这部主机，它的内部构造基本与PS2的架构类似，也有两个与PS2的记忆卡插槽类似的地方是插认证卡（DONGLE）的地方，如果不插认证卡直接放ROM光盘的话游戏也是拒绝运行的，此外每次开机都会自行检查，毕竟作为PS2的互换基板，架构相似也是正常的，不过光区部分实在是比PS2好太多了，尤其是读盘速度，基本就和PS2装上了HD LOADER的速度接近，毕竟它使用的DVD-ROM光驱也是比PS2的那个光头要好的多，此外就是大概是由于机器内部主板，配件等等选用的材料要比PS2的好，还是大概EE和GS的材料比PS2的高级的缘故，SC3AE游戏实际运行的画面比PS2版SC3流畅的多，画质更细腻真实，颜色也很舒服，PS2有部分场景和特定招数时候画面会有拖慢，跳格现象，而SC3AE这里全部不存在这种情况，尤其是游戏的人物动作的流畅度和细腻度，绝对是要明显优于PS2版的。而且部分场景，PS2版加了雾化特效，而AE版完全变清楚了，基本上去掉了这种特效，而部分场景的一些如岩浆等等的特效依然保留，大概是为了街机上看得更清楚而为之吧，而人物的比例，比PS2版的要大一些，看起来很震撼！至于游戏的系统和招数等等的改良，变更，追加等等，以后会做详细的说明。



↑基板，光驱更换工作，还有ROM光盘，JAMMA板，DONGLE卡，说明书，螺丝套装等等。

SC3AE，一共有3个选项：分别为STANDARD MODE：传统的街机模式，一共9关，依然是从27个角色里选择一位战士通关为目的模式，其中PS2版未登场的SC系列传统BOSS地狱火——INFERNO在第8关复活！它使用的是船长大叔双刀CERVANTES的流派，并有3招自己特有的技巧，在这关的画面特效和光影效果绝赞，和PS2版比明显上升一个档次！而最后一关的BOSS会随机是ABYSS或者NIGHT TERROR，这个会根据你所选用的人物不同而变化。部分还有可能会随机碰到ORCADAN猫头鹰大师，大概和通关时间有关系。TRAINING MODE：训练模式，事实上，SC2开始便有这个设定，SC系列也是街机上第一个追加练习模式的3D格斗游戏，本作每次投币训练的时间是5分钟（300秒）(基板初始默认是300秒，可更改为400秒甚至更多)，但是和SC2的训练模式不同，一旦选用了要训练的角色，在时间结束前就不可以再更换人物了，在训练模式里，按住开局用的START键用左右来控制方向可以选择CPU陪练角色的动作和难度，更方便练习招数以达到训练



↑练习模式新场景：古代湖畔斗技场白天。

的目的，而且招的状态，是否COUNTER，是否为COMBO，STUN状态等等均非常详细。LEGEND MODE：这个是街机版新追加的独创的模式，也是一共8关，首先选一个你想要培养的角色，然后每场战斗会依据你的表现，来增加经验值来升LV、段位以及发展趋势，有STR、VIT、DEX、LUK 4项数值，每次战斗胜利后都会升级，当培养了这个角色之后可以签名，如果等级达到最高，排第一位的这个角色就会成为该台基板里的LEGEND MODE里的最终BOSS！而当有人把此角色KO后，可以选择是增加他的能力还是减少他的能力，如果选减少，则自己就有可能超过其成为排名第一位的LEGEND CHARACTER，而自己马上又会变成最终BOSS！这个模式里CPU还会模仿你的出招习惯和配招，是非常耐玩的一个单人模式，大概在没有人挑战之前，一个人玩这个模式也是很刺激的，而且最后可以拿成绩到SC3的手机登陆网站上参加全日本排名，每次游戏结束后，画面会出现一个手机的条形码来进行连动，并出现一句日文密码，记录它，回去登陆就可以刷新自己的成绩了，大概此模式是专门为那些喜欢“打机留名”的人士准备的（笑）。



■变革

由于PS2版的SC3美版，日版已经和人对战了很多局，接触了很久PS2版，再初次接触SC3AE自然就会有一种变革和完善，更加顺畅和完美的感觉，打了几局电脑，感觉游戏的手感更加严格要求，而且很多原来PS2版里的技巧、动作、判定、伤害、战术、配招、节奏全都有改变，看来AE版绝对不是简单的移植作而是可以看作是为了SC3对战意义而诞生的全新的更平衡的，经过大量调整的完善形态作品。而且游戏里还出现了两个PS2版里未有的新场景，ROCK的湖畔斗技场的白天，和LIZARDMAN的红紫色邪神殿，给人耳目一新的感觉，而原来的场景的配色也重新经过了编辑，光源也经过了强化，看起来和PS2版相比更舒服清晰，更有质感，更均衡。画面感觉非常好。新加入的3个角色黄（HWANG），李龙（LI LONG）还有AMY，本来是作为PS2版的BONUS角色出现的，但是AE版这3个人的招式做了翻天覆地的改变！相比PS2版SC3绝对是3个完全全新的人物，值得深刻的去研究！希望SC3AE的诞生可以让SC系列重新在街机博得一席之位，忠心的祝福SC系列一路走好！我相信，剑魂不灭！系列必定会获得与作品实力等同的辉煌！

□文/徐靖壹（NFX，NAMCOFAN）





游戏类型：3D武器对战格斗　游戏厂商：NAMCO / PROJECT SOUL　使用基板：SYSTEM246 / SYSTEM256（246+ MODE对应）
按键分布：8方向摇杆，4键输入　日本本土稼动日：4月3日　基板售价（PCB KIT）：日本国内版 31万2900日元，海外英文版 20万7900日元

突然发现面临窘境——别误会，这次不是说钱的问题——游戏批评里的编辑手记、阅家里的很多文字、包括bar里的这段前言，都需要我从日常生活中挖掘出一些感受来。不过……我的生活哪有那么丰富啦，总共就那么点儿事儿转眼就被掏光了。这令我很痛苦，我的人生就这么苍白么？看来以后我要丰富自己的life，我要去腐败，我要去放纵……

天干物燥，小心火烛。这外面的火儿其实好灭，用水泼、用空调吹都很容易解决，不过心里的火却需要达观地处置、对待；心情是一个人最宝贵的东西，不要随便自己给自己点火毁了它，也不要轻率地把火发泄出去转嫁给别人——心情对每一个人来说，都是最宝贵的东西。

好长时间没说了，这次就把它恢复吧——这期的主题，就是爱。　□唯夜



Mother，爱

高耸入云的秋名山之上暮色苍茫，李锤锤和我——两个竞速类游戏白痴化身为藤原拓海甲与藤原拓海乙，分别驾驶着两台猛车AE86在崎岖不平的山路上跌跌撞撞，以一个令赛车老鸟们笑掉大牙的龟速向遥远的终点蠕动过去。虽说一路之上恶性交通事故不断，场景惨烈得一塌糊涂，然而值得关注的一个温馨的细节是，李锤锤面前的机台之上竟然摆放着三朵颜色不同的康乃馨，那三朵美丽的小花周身上下挂满了水珠，在机厅喧嚣的环境中透露出一股娴静的美感——这样的场景一眼望过去，颇有些吴宇森老爷暴力美学的味道。

从不喜电影艺术的李锤锤同学缘何突然在街机厅里搞起了暴力美学？这其中的内幕说起来也着实让人神伤。遥想两个钟头之前，正在家中尽享搏击玫瑰欢娱的李锤锤同学突然记起今日乃是进入五月之后的第二个星期六，距离传说中的母亲节只剩下了不到十小时的光景。想到这里，远近闻名的大孝子李锤锤便毅然扔下了蜜月期的白美人XBOX360，匆忙奔赴家门口的花店去为李妈妈买母亲节礼物。片刻之后，当他捧着三朵康乃馨兴高采烈地走回家门口的时候，却发现自己出去时竟然将门钥匙遗忘在了家中，于是当即疯掉。在大门紧锁的家门口来回溜达了三圈之后，走投无路的李锤锤只得悻悻掏出手机，在电话中对我优雅地惨嚎道："你哥我现在虎落平阳，被迫三过家门而不入了，赶紧出来，跟哥一起打游戏去吧。"

二十分钟之后，我蹬着自己破旧的二八车飞驰到了约定地点，李锤锤背对着我站在一家大型街机厅的门前，似乎已经等待了多时。他手中的三支康乃馨在阳光下随风微微轻摆，折射出了一种无比温暖的色彩。

说实话，李锤锤与其母亲之间的故事的确值得好好写上一写。记得在暗无天日的高中时代，我曾表情沉痛地向李锤锤说起了自己全部游戏装备惨遭没收的悲惨经历，并希望藉此获得他的一些同情。谁料想在听完我的血泪控诉之后，这厮不但没有任何安慰的表示，反而摆出了一副站着说话不腰疼的可憎神情，用一种无比自豪的语气教育我道："要不我怎么总说你点儿太背呢，你瞅瞅我妈，这都十来年了吧，玩游戏这事儿她从来就没干涉过我！"——虽说李锤锤这种饱汉子不知道饿汉子饥的态度值得我等地下游戏工作者鄙视一万次，然而我们却不得不承认，在这厮一路晃晃悠悠的成长历程中，他的母亲确实对他的游戏生活给予了足够的理解和支持。

遥想多年以前的小学时代，在那些街机厅头顶"开发智力"的光环逐渐褪色，并沦落为洪水猛兽象征的惨淡岁月里，放学之后去街机厅爽一爽这件事之于我们来说，完全就是一场真人版的《合金装备》——若是我们不幸潜入失败，而被顶着惊叹号的父母在机房中抓个正着的话，那么回家之后遭受一顿男女混合双打也便是再自然不过的事情了。虽说当时我们的游戏生活都面临着一个时运不济、命运多舛的惨淡景况，然而在我身边的游戏同好之中，李锤锤同学却是一个十足的异类。话说我们每每在放学后相约游戏厅的时候，李锤锤总是以一种气宇轩昂的高姿态进进出出，相比之下，鬼鬼祟祟的我们便显得愈发猥琐起来。

李锤锤如此大胆的举动令我们感到十分诧异。记得有一次，当我们又一次鬼头鬼脑地跟在李锤锤的身后走出暮色四合的街机厅之时，我禁不住内心的疑惑，遂上前小声问他道："李锤锤，你如此嚣张，难道就不怕被你妈抓到么？"

李锤锤闻言只是微微一笑，而后便慢悠悠地回答道："放心吧，我妈开明的很，她不但不阻止我玩游戏，而且还很支持呢。你看，你们玩游戏的钱都是从课间餐里省的，而我妈则每天发给我专门的游戏基金，每天一块！"一句话将我们打击得集体崩溃，仅仅一瞬之间，我们这帮小屁孩们便无比深刻地理解了朱门酒肉臭，路有冻死骨的萧索含义。唉，你说都是经常扎堆儿一起打机的玩友，这做人的差距怎么就这么大呢？

后来，一股华丽的文艺之风席卷了神州大陆，似乎只是一夜之间，我们这帮朋友们便都在父母的逼迫之下学起了艺术。没错，这是一个属于艺术的季节，空气里都是五线谱和油画染料的味道，不搞艺术的人是可耻的。然而就当我们这帮人挣扎在钢琴、舞蹈、绘画的泥淖中无法自拔的时候，李锤锤却依然能够在已将就木的游戏厅里悠然自得地闲庭信步，真是羡煞旁人。对于自己出淤泥而不染的另类表现，李锤锤是这样向我们解释的："我妈说了，学特长就是为了能给将来的生活增添点儿乐趣，倘若游戏能够为我带来快乐的话，那么打好游戏自然便成了一种特长。"这厮的一句话又令我大受刺激，恨不能立刻咬舌自尽，重新投胎到李锤锤这样的开明家庭之中。

时光如水，生命如歌，MD在我们的生活中惊鸿一瞥随即又匆匆离去，而后SS来了，PS也来了，我们身边的游戏江山已经俨然成为次世代的天下了。当我们对着游戏店里那些动辄十块钱一钟头的性感尤物望眼欲穿的时候，幸福的小哥李锤锤同学却早已有了产权属于自己的土星与传说中的4M加速卡。李锤锤指着那台光彩照人的机器，用一种淡淡的口气向我们这些朝圣者言简意赅地介绍道："这个，我十二岁生日的礼物，我妈送的。"听完之后，我们这帮早已经习惯被打击的无机一族们便又一次溃败了，大家齐声高呼着"我这多愁多病的身"这样的口号，狂奔到李锤锤家楼下那棵苍老的槐树下小口小口地吐血。吐血完毕之后，我们纷纷抬头以四十五度角仰望爬满云朵的天空，心中的忧伤一泻千里。

当然，以上的这些都已经是过去的事情了，现在的我们都已经长大，玩游戏的时候也不再会有任何的限制了。然而无论如何，少年时代的快乐时光是无法复制的，因为有着一个足够开明的母亲，因而与我们比起来，关于少年时代的那些鸡零狗碎，李锤锤便自然有着更多的美好往事可供其追忆。而这，也是我们至今都仍然很羡慕他的原因之一。

一阵令人惨不忍睹的撞车表演之后，两个赛车白痴口袋里的游戏币已经全部投光，然而抬腕看看表，距离李锤锤家人下班回家还有很长的一段时间。于是两个口袋空空的猥琐男沉默着对视了半天，而后便决定转战到附近的一家游戏店去消磨时光。

游戏店的老板是一个和蔼的中年大叔，彪悍的肥肉挂满全身，再加之一颗肥硕的秃头经常光芒四射，于是李锤锤便管他叫"我的太阳"。

我们坐在矮矮的马扎上面，听太阳老板跟我们讲那新作的故事。太阳老板甩着腮帮子上的赘肉，唾沫横飞地从大神狗狗讲到了古墓传奇，从北欧女神讲到了不可思议的迷宫，当他讲到GBA最近的大作《MOTHER 3》的时候，一直坐在马扎上作安静倾听状的李锤锤突然一拍巴掌，激动地喊道："对了，今天晚上我便去下载这部作品的ROM，而后把它烧到卡上作为母亲节礼物送给我妈！"

根据江湖传闻，MOTHER系列的策划人线井重里同志是这样解释游戏标题的含义的："现在的游戏大多充满了父性，总是儿子去突破父亲的圈套，所以我想制作出一款充满母性更加细腻的游戏。比如一开始骨碌骨碌出现的飞碟是母舰，而且母亲也会出现。尽管主角出门探险，妈妈也会做好香喷喷的晚饭，等着主人公归来。而这，也正是这款游戏的魅力之一。"

"这样强调母性的设定让我感到很温暖，我想我妈自然也会喜欢。"李锤锤把手一挥，继续对我说到道："借用一句广告词，MOTHER送给妈，需要理由吗？"

据李锤锤介绍，李妈妈对游戏的热情，似乎是在一夜之间便升腾了起来——由职业妇女转职成为玩家是需要一个过程的，然而由李妈妈的例子来看，这个过程实质上可以无比短暂。李妈妈起初只是钟情于ZUMA、扫雷这样的休闲类游戏，然而在不久之后，她便磨刀霍霍，开始向着正统游戏进军了——她老人家先是顺理成章地霸占了李锤锤闲置的GBA，而后又与时俱进地对李锤锤手中的爱姬PSP虎视眈眈起来，一时间令李锤锤惶惶不可终日。李妈妈不仅对游戏的热情与日俱增，而且游戏水平也是扶摇直上，特别是这个五一黄金周，连五十音图都不知是何物的李妈妈，楞是惊世骇俗地凭借着一份流程攻略便打穿了白金级大作FF12，如此游戏天赋，实在是令人叹为观止。

夕阳西下，我和李锤锤告别了太阳老板的游戏店，轻轻的我们走了，正如我们轻轻的来，我们轻轻的招手，顺走了太阳老板店中最新一期的电软。我蹬着破二八车飞驰在苍茫的中山路上，李锤锤安静地坐在车后座上，左手握着那三朵美丽康乃馨，右手则捧着那本从太阳老板处掠来的电软翻个不停。几分钟之后，我听见他在我身后自言自语道："哎呀，龙马同志在评论中说《MOTHER 3》里的对话完全是以平假名和片假名来表示的。这样的话，不知道我那个日语苦手的老妈是否能盯得住。"沉默了片刻之后，他又继续说道："咳，对照着杂志后面的剧情来玩的话，应该不会有什么问题。我妈那游戏天赋可是强着呢！不过这也不值得奇怪，俗话说的好，有其子必有其母吗……"

李锤锤依然喋喋不休地说个不停，他似乎已经完全沉浸在了自己与母亲之间的温暖国度之中。我虽然无法看到他脸上的表情，但我却敢肯定，此刻的他一定是在微笑。是的，他有一个支持并理解他的母亲，没有什么会比这更好的了。至少，无论今后的生活中发生什么事，在游戏的道路上，他都不会是孤身一人。

□文/风印



他人就是地狱
——评“心理螳螂”

前阵子看了《金刚》，和看过这部电影的大多数人一样，在被那只猩猩感动得七荤八素的同时，也深恶痛绝起了在名利的腐蚀下糜烂的人性污点，感慨自己活了二十年了才发觉做“人”原来是一特应该感到绝望的事儿,要不尼采怎么言必称“他人即地狱呢”。这也难怪,他老人家口口声声说“上帝死了！”既然天堂的大当家都挂了，可不就剩下地狱了嘛。不过幸亏人类在忙着制造和使用愈发先进的工具以提升自身在自然界地位的同时，还抽时间发明了道德，希望借此从物质上和精神上与动物朋友彻底划清界线。从那以后，欲望与道德便在历史上开始了血与泪的抗争——先用欲望去征服，再把道德来建设，殊不知其实是我们自己已经无法回到兽的健康。当赞颂一切值得赞颂的事物时，人类的行为就被套上了柏拉图似的鲜亮光圈，仿佛一切便豁然开朗，我们学会了约束、自律、相互尊重、相互帮助，随之形成了弥漫着“人文关怀”的文明。

但其实本性是不会轻易被磨灭的。日本被美国学者称为“菊花和刀”的国度，在那里，传统与摩登和谐共生，唯美和变态相依为命，这样特殊的环境，造就了许多风格鲜明的艺术家，小岛秀夫便是其中的一位。在《合金装备》系列中，小岛君挥斥灵感，以对寰宇时事指指点点为主、恶搞为附的伎俩而深受玩家待见。游戏中激烈的情节冲突震撼着每个玩家，而小岛君金边眼镜下一双小眼睛貌似怎么也睁不开，仿佛世间的风云变幻对其来说已是不屑一看，心中早已有数。这种“臭屁”的态度放到其作品中便诞生了心理螳螂这样一位悲剧人物。

心理螳螂，顾名思义就是能如手术刀般对人类的内心世界进行锋利、彻底的剖析。与收人钱、与人唠嗑的心理医生相反，他干的是“心理杀手”这种高端的反派行当，凭着天生拥有的“读心术”技能，看谁不爽就在谁心里宰上一刀，真正做到了手中无剑而心中有剑。

在游戏中，斯内克在与心理螳螂交手之前，便先要面对被其洗脑后的暴走梅丽尔（在这里心理螳螂做了一件男人最不该做的事情：玩弄女人的心。要知道那是连弗洛伊德都敬而远之的）。而在之后的单挑中，手无寸铁的心理螳螂却让每个玩家都惊异于他那敏捷的身手，怀疑他要么是来客串的NEW TYPE，要么就是有读心术，当然前者是玩笑，后者是认真的玩笑。尽管当时游戏店的老板会嘱咐每一个买主机的玩家不要带电拔插手柄，但是大敌当前，谁还管得了那个，1P变2P后，李逵变成了李鬼。但是真正的战斗，其实是在心理螳螂倒在地上透过面具后艰难的呼吸，用沙哑的嗓音向你讲述他悲惨的生命时，才刚刚开始的。这时与你战斗的，已不再是先前飘来飘去的技击型打手，而是被他的讲述所引导出的你内心深处潜藏着的矛盾灵魂。

作为一个读心术者，在心理螳螂悲惨的一生中，读遍了千千万万的男人和女人，读遍了他们的过去、现在，和未来。文化、道德，在他心中那只是敷衍，在他有意无意观察到的每一个灵魂中，多愁善感也好，光明磊落也罢，都充斥着同样的欲望，他们的存在只是为了盲目地把自己的DNA延续下去——只是表达的方式不同罢了。人类就是按照这个样子被创造出来的，也是因为这个样子被赶出伊甸园的。因为不甘心，因为感到后悔，所以才会有战争，才会有战争后的反思然后继续发动的新的战争。

“我既没有过去，也没有未来，只是短暂地生存于时间的罅隙中，生存是我唯一的目的。人类并不是为了相互造福而生的，从我们降临的那一刻起，就注定要给彼此带来痛苦和不幸。”心理螳螂深入的第一颗灵魂是他的父亲，那颗心里只有对他的厌恶和憎恨——因为他的母亲死于难产，他的父亲恨他入骨。从那一刻起，他的未来就消失了，同时他也抛弃了过去，把内心的痛苦变成了愤怒，用熊熊大火吞噬了自己的家乡，埋葬了过去，也埋葬了未来。“没有人是孤岛，或完全的自我，每个人都是大地的一部分，大海的一片，任何人的死亡都消磨着我，因为我包含在人类之中，因此别再问丧钟为谁而鸣，他正为你而敲响。”约翰·唐恩的这首脍炙人口的诗点明了心理螳螂痛苦的来源——人类终归是一个群体，为了群体的和谐，每个人都要做出妥协，都会有所隐藏，有所伪装；这一方面是为了保护自己，另一方面也是包容他人。但是读心术使心理螳螂连起码的逃避的机会都没有，那丧钟绝望的响声永远萦绕着他。连逃避的机会都没有……人际交往中形成的同情和理解，在他心中却都成了赤裸裸的欺骗，他永远也无法站在一个宁静的角落里看待事物。当别人的内心暴露在他的手术刀下的同时，他也失去了最后一丝挣扎的余地，他所感受到的每一个罪孽的字眼都是在其肋下扎出的伤口；每一个罪孽的语句都是刺痛其心头的荆棘；每一个不洁的念头，因为对欲望的屈从，都是刺痛其灵魂的利矛。他有如一个迷失在荒芜中疏忽的旅人，不慎摔落了手中的火把，从而酿成了燎原的烈火。心中那挥之不去的悲剧性的情感，一面看着恐惧，一面看着绝望，只不过两者都是其中的一个过程。

和大多数皮糙肉厚，判定蛮霸的BOSS相比，单从竞技的角度看，心理螳螂不堪一击；与其说是交手，不如说是交流，在他的讲述中反思自我。他的出现是制作人对人性阴暗面的临摹，他的恐怖在于我们每个人的内心都有一个心理螳螂，我们都曾试图看透他人，以为那样就可以在人际交往中立于不败之地。但心理螳螂的出现否定了这种想象，就像是《指环王》中的那枚魔戒，即便有再强的法力，也必须销毁，因为它让我们变成了透明人，也让他人变成了我们眼中的透明人。

“我已经看到了真正的罪恶，不戴面具，周围人的思想会强行涌进我的脑海；在我死之前，不想再被人打扰，我想在自己的世界里静静地死去。”摘下面具的心理螳螂，丑陋不堪，那被针线封闭起来的双眼与嘴部的血肉模糊让人不寒而栗。死亡对于这个在生理和心理上经受过无数摧残的人来说，已成了无奈的解脱。在弥留之际，他看到了人心中温暖的阳光，用自己的力量帮助了斯内克，在深渊中，他仿佛感受到了一丝阳光，在生命的最后，在一瞬间。

□文/陶杰

看不见的月

故事发生在一个普通沿海城市的一个普通专科学院中的一个普通班级里。

班级有一成员，人称老曹。这一外号很容易让人联想到三四十岁、留着络腮胡子、穿着背心裤衩、一天晃里晃荡的大老爷们儿。其实不然，老曹是一个长相颇佳的花季少女，而且还有一个与外号不相称的名字——曹婷月，此人长相确实符合这个华丽的名字，走在街上的回头率着实不低。只是，在她那端庄秀气的外表下藏着的竟然是一颗热血之心。其经常对外宣称自己是正义的朋友，要打倒一切万恶之根源……这一玩出位的事迹一经传出，全校男生统统离之八丈远，一些无聊人士取其姓送之刚猛外号---老曹。

老曹和学校里的大多数女生不同，周末不去逛街，也不去购物，一个人抱着只熊对着她那台“赛坦克”的五万型PS2忙碌不停。

“老曹，今天班上补课，不休息，你怎么还在这儿窝着，赶紧上课去！老师让我找你来！”我推了一下老曹的脑袋。

“干嘛呀！正到关键时刻！塞巴斯塔出来了！”老曹扔下手柄，大吼了一声，怒气冲冲地对我咆哮道；随即又坐在了电视机前。

于是电视里边的安滕正树热血了，老曹也跟着屁颠屁颠陶醉了，这一陶醉上课的事早就扔进了太平洋。

周一班会主题是学校规定的讨论题目——“论一个人的忠诚”。听班会的领导干部来了一大帮，只见老曹缓缓地迈着步子走上讲台，开始了她的演说。前面讲得不错，不过到了中间举例论证的时候老曹一着急，竟然搬出了三上真司的GC独占计划。三上大人乃老曹的心中偶像梦中情人是也，而老曹说到此处更是义愤填膺、手舞足蹈，大有火山爆发之势。后面记录的领导们一脸茫然，恐怕还不知道三上真司是人还是鬼。会后一领导问其三上真司是何人，老曹嘿嘿一笑曰:鬼武者……

当看过赵本山的春晚小品后，我们才知道老曹这一套术语叫做忽悠。

老曹没接触过PS与土星，是直接从FC大踏步跨到PS2的断档族。

“你知道PS上的最佳RPG是什么吗?”我问。

“射雕英雄传。”老曹答。

“土星上的呢？”我又问。

“仙剑奇侠传。”老曹又答。

“为什么？”我惊讶地看着她。

“因为是中文的。”老曹瞪了我一眼。

我几乎背过气去，同时也不敢驳斥。因为老曹瞪我那一眼有着深刻的含义——类似“倘若驳斥就不是中国人”这样无话可应的理由。我只好强作笑颜肯定其说法，接着老曹拍了拍我的肩膀笑我是巴尔蛋星人。

老曹并非一天笑嘻嘻不知愁只知道游戏的傻大姐一个，她经常和我谈起最终幻想十的剧情，说起Yuna那段经典的台词：“我做的事，一开始就不会后悔……”这时的老曹，已经泪如雨下，仿佛失去Tidus的不是Yuna，而是她自己。



毕业前的一个晚上，我和老曹去吃饭。席间老曹喝了很多酒，突然她哭了，我问她为什么哭。老曹只是轻擦眼泪，笑道：“没什么……”

我轻轻地抱住了她，她也没说什么，只是把头埋在我的胸口。过了一会她轻轻把我推开，笑着说：“时候不早了，我回去了。”说完就离开了饭店，只剩下了我自己。

那一夜，久未见甘露的城市里突然下起了雨，一切都因为某人的眼泪而下，咸咸的雨。只是我不明白，这眼泪味道的雨究竟是她的，还是我自己的。

每当想到这里，我的脑海里都会浮现出那个为游戏哭、为游戏笑，坐在电视机前摇头晃脑的漂亮女生；一切的一切就如白天的月亮，虽然我看不见，但确确实实地存在着。

只是，现在的我看不见而已。

□文/后街尼克


对于格斗市场而言2006年是等待多年后的一次崛起……

斗魂再燃，06热斗检阅

格斗还魂 本年度已发售及未发售格斗作品分析预测

新老接替的年代 原创闪光的舞台

随着家用硬件平台性能指数的不断飙升，以RPG、SRPG、AVG为主体的单机类游戏在多年32位以上硬件平台的支持下得以良性发展，经典作品层出不穷。

但在一些老玩家眼中，那些传统的多人模式游戏类型却在TVGAME市场大环境中不断的衰退，这其中包括当年红及一时，为AVG与3DACT游戏的发展打下坚实基础的横版动作类游戏。包括曾经创下下过家用平台软件销售奇迹，并在业务用软件中不断发展的传统横，纵版射击类游戏，当然也包括了笔者今天要大书特书，从诞生以来便吸引了无数热血玩家投身其中，最大程度突出玩家与玩家之间脑力对抗与操作对抗的格斗类游戏。

在多年的格斗类游戏的发展之路中，从SF2系列开始，对抗性十足的格斗游戏开始得到了应有的重视，之后我们这些格斗追随者在SNK与CAPCOM的良性竞争中目睹了众多名作的诞生，当时格斗游戏甚至成为了一种流行，无论是SF或是KOF，无论是恶魔战士或是侍魂，喜爱格斗的玩家在当时可选择的余地是如此之大。而到了VF诞生与TEKKEN诞生之后，VF2的推出与TEKKEN3的登场都让3D格斗达到了前所未有的辉煌。遗憾的是，在技术与画面表现不断增强的优势背景下，格斗游戏类型却由于厂商本身的疲软与游戏市场均衡天平的失衡而慢慢走向了没落。SNK的败落与CAPCOM商业收益的不断恶化直接影响到了传统格斗游戏制作阵营的根基。包括笔者在内的格斗游戏爱好者在2002年前后的心情都甚为沉重，所能够期待的格斗作品凤毛麟角，且作品制作素质普遍一般。而在多年的等待之后，我们终于在SUMMY，SEGA和SNK的优化组合中看到了系列经典格斗作品的延续，看到了ARCADIA与众多格斗制作厂商的合作下利用"斗剧"这个综合性格斗竞技赛事将斗魂重新点燃的希望！如今，我们现今格斗作品制作阵营的分化重新排列，并对知名格斗系列以发售作品和预发售作品进行一次综析，希望从各个系列开发团队的后续作品开发风格来对名作的发展进行展望。事实证明，格斗游戏的困难时期已经度过，等待我们的是斗魂的重燃！

优化的整合的王牌阵营

SNK会社作为2D格斗游戏开发厂商的中坚力量，由于过于急功近利，在1998年—2000年之间的两次重大投资失误导致了原SNK会社的破产。这其中之一为3D业务用基板HYPER NG 64主板的盲目投入，SNK会社多年的MVS基板游戏开发经验全为2D渲染作品，实际上整体团队并没有3D游戏开发的任何经验，虽然在制作团队中吸收了一部分技术支持，但在这个基板上制作的游戏却必然与原风格大相径庭。在这款基板上所诞生的两款侍魂新作与3D饿狼传说几乎完败，最后诞生的"武力"虽然素质较为出色，但已经无力回天。另一个投资失误则更为荒唐，居然顶着当时任天堂掌上娱乐平台的垄断地位便推出了掌上游戏平台NGP与之后的NGPC。几乎毫无第三方软件商支持的这款主机很快的退出历史舞台。两次巨大的投资亏空让SNK会社背上了380亿日元的巨额债务，最终宣告破产。之后，SNK利用整合资金的跳梁手法重新以SNKPLAYMORE的面貌得以重生。

手段虽然不甚高明，但我们这些SNK的追随者仍然欢呼雀跃。但之后，本身已经没有什么后续资金支持的SNKPLAYMORE虽然推出了KOF与侍魂系列的正统续作（KOF2001，KOF2002，KOF2003，侍魂零，侍魂零SP），但这些后续作品的开发都建立在原MVS双16位基板上进行。纵然如KOF2002与侍魂零SP有着不俗的素质，但画面表现力上决不可能有任何飞跃，甚至有众多玩家感觉作品的画面素质比起原MVS巅峰作品饿狼传说RB2，幕末浪漫—月华剑客2都有着不小的差距。而就当SNKPLAYMORE被现状围困，无比尴尬时，SAMMY的合作意向却最终成为了影响整个2D格斗游戏界的重大事件，这次合作不仅挽救了又一次在崩溃边缘的SNK，更成为了业界强强合并的完美范例。

SAMMY本是日本第一的波青哥运营商（风靡日本的赌博用机台。）实际上也正由于SNK在当年破产之后将巨额债务转嫁到原波青哥第一运营商aruze身上才让SAMMY登上了此产业的顶峰宝座。而近几年，SAMMY染指街机产业的成果颇丰，但实际上这些成就只凝聚在其旗下精锐制作公司ARC SYSTEM制作的一款超一流2D格斗新贵"GGXX"系列之上（在之后的系列展望中会详细提及）。由于天才制作人石渡太辅先生的惊人策划制作与团队领导能力，GGXX系列经过几代的不断完善最终成为了全世界风靡的超一流格斗作品。只因为这一款格斗游戏的国民化风靡，SAMMY强大的资金实力与街机市场的影响力进行了有机的整合。


↑如此陈旧的作品仍然有玩，说明了SNK的价值。

2003年，SAMMY公司经过了长时间的准备与策划工作终于准备以全新的硬件

全新基板ATOMISWAVE所引发的SNK产业革命



↑新近开发的KOFXI，画面已经彻底实现革新。

聪明的SNK首先便利用KOF的品牌效应与作品开发的驾轻就熟来打开自己作品开发新的一页。KOFNW的架构基本上延续于传统KOF系列，让众多老玩家得以简易上手的同时，也完美表现出了一些合理新架构的特点。虽然对于角色造型与色泽表现方面没有明显的进步，但我们这些SNKFANS从背景以及画面表现细节方面已经感到了SNK利用新基板所得到的作品表现力的升华。在玩家的热切期盼下，截至2006年SNKPLAYMORE不仅在ATOMISWAVE基板上制作出了侍魂一天下第一剑客传，KOFXI等制作水准上乘，画面表现力一流的经典续作，还尝试性的开发了NEOGEO BATTLECOLISEUM这样的群星乱斗形作品。对于SNK一如既往的支持者来说，我们是幸福的，我们可以展望的空间是如此之大，从KOFXI的高水准制作中我们可以预测，未经制作的龙虎之拳，幕末浪漫等品牌的全新续作登场之时，SNK将迎来自90年代之后的又一次辉煌！

接下来，SNK在MVS时代所积累的财富将再次露面。从这些系列回顾中我们仍会感叹：这一个个在双16位基板上创造的名作系列风格是如此不同，SNK在当年的确创造了一个又一个奇迹。

Virtua Fighter 5 coming soon

2006年已发售作品的总结以及未发售作品的前景预测，请格斗家们检阅挑选。

2006年格斗作品综析及展望

基板ATOMISWAVE的投入来重新刺激街机市场，并对当时情况已经很是尴尬的SNKPLAYMORE提供了最大的硬件支持。SNK终于可以抛弃了跟随自己十数年，在技术上与硬件能力上都极端落后的MVS基板。



↑SEGASAMMY瑞眼识英雄，吸收了同人最强格斗

硬件与软件的化学效应

而当这个梦想真正成真时，很多人还不了解，正因为ATOMISWAVE基板与SNK的融合，整个格斗游戏市场会因为SNK无形资产的雄厚而掀起新的波澜！SNKPLAYMORE在重新获得新生后的确在硬件设施、资金基础方面都捉襟见肘。但SNK聪明就聪明在利用了债务转嫁之外，还将有限的资金将自己全部的王牌游戏制作版权进行了转移。当SNKPLAYMORE重新注册之时，其不但将已经分散在几大关系会社中的原小组制作精英重新收编旗下，更重要的是仍然拥有原SNK几乎全部的王牌作品的续作开发权！而当年只能为生存苟延残喘，利用店铺普及率已经比较高，且开发费用极为低廉的MVS基板在现在看来也实属无奈之举。笔者曾经在一次格斗玩家的大型聚会中感叹过："SNK拥有如此多的经典格斗品牌，可惜我们却只能忍受MVS基板的低劣画面，如果有一天我们能见到如同GGXX画质一般的KOF，侍魂，幕末浪漫，还能保持现有作品的固有风格，那咱们就太幸福了！！"没有想到的是，这番话这么快就能因为ATOMISWAVE基板与SNKPLAYMORE的梦幻组合而成为现实。SNKPLAYMORE立刻对外公布了自己的系列重植计划！宣告了自己将完全舍弃MVS基板，而在全新的御用基板上演绎王牌续作的计划将一步步得以实施。对于ATOMISWAVE基板来说，从我们现在得到的参数来看本是一款比较廉价的2D渲染效果为主的基板。但就2D效果表现能力来说，基本上已经可以达到与NAOMI基板的2D表现水准看齐的地步。

我们要佩服一下SAMMY在市场经营上的老道了。由于吸收了SNKPLAYMORE这样的老牌2D格斗精英，加上自身GGXX的王牌效应，SAMMY几乎已经快占领了整个2D格斗作品的制作力量的大部分。而拥有雄厚资金的他显然还不满足，利用自身柏青哥店铺的占领优势，向同样属于街头盈利店铺一街机店铺扩展的计划似乎还需要另一只巨鳄的支持，而眼前的目标似乎没有比SEGA更合适的了。这个一直在街机产业上称霸日本本土，却又在家用平台上屡屡受挫的，如今已经连年赤字不断的巨人显然是极需要资金的注入，重组的运营规划支持的。虽然SEGA在连年赤字亏损与内部争端不断中几乎快耗尽了内力，但其遍布各地，持续盈利并以多年街机运营所积累起来的雄厚经验则是SAMMY所垂涎欲滴的。两公司各取所需，2004年10月1日，这两家公司终于排除了重重压力走到了一起，SEGASAMMY控股公司终于成立。对于SEGA现有的格斗作品来说，唯一强势的游戏也只有一个VF4系列而已。而SAMMY真正看重的，实际上是SEGA在街机软件方面轻车熟路的发行渠道与已经成体系的店铺网络。SAMMY在这个合并案成立之后，更愿意扮演的角色是一个幕后的操盘者，希望以一个投资商的角度来宏观调控全盘的进退。而SAMMY，SEGA，SNKPLAYMORE三大会社则最终因为SAMMY在商业合并以及硬件投入的大手笔之后走到了一起。而SEGA SAMMY在之后做出相应调整的商业运作模式，让整个格斗游戏市场感受到了这三家王牌格斗游戏制作厂商合并之后的惊人能量……



↑当年SAMMY旗下的传奇小组ARC-SYSTEM仍未停步。

格斗制作工厂的诞生

这三家大型会社的商业合并运作，在SAMMY的精明调控下如今已经职能配属的极为合理。在2006年，无论是原SAMMY代理发行的GGXX系列的最新作GGXXSLASH，又或是SNKPLAYMORE在新基板ATOMISWAVE上抱以重望的侍魂一天下第一剑客传，KOF正统续作KOFXI都全权交给SEGA进行代理发行，并负责市场宣传与推广的重头工作。SAMMY很清楚SEGA本身在街机市场软件与硬件渠道的优势，而这些发行与推广的重头工作交给了SEGA，无论是网络宣传，媒体宣传，硬件筐体还有软件在店铺中的最速铺展，以及相关的宣传性比赛的组织都可以极有效率的完成。（如果有条件的玩家可以登上AM.SEGA.JP来审视一下如今SEGA对于SAMMY，SNKPLAYMORE以及自身代理作品的网络宣传力度，多项大赛同期举办并在网络上免费进行视频观看，特别是在SEGA的组织下所完成的GGXXSLASH第二次全国大会让我们看到了SEGA久违的活力）对于资力相对贫弱，但无形资产丰富的SNKPLAYMORE，又或是硬件实力雄厚，但在资金与软件开发力度上都有所欠缺的SEGA来说，SAMMY从中进行的资产重组几乎是起到了化学效应的。而作为SEGA本身，本年度7月份的VF5也将正式投入运营，从已经公布的SEGA通用筐体来看，具有16：9高解析度液晶显示的超昂贵配套筐体已经成为了可能，这在之前财力渐衰的SEGA身上是很难实现的。本年SEGA还将超人气的同人格斗作品MELTY BLOOD－Act Cadenza－（月姬格斗）引进到了SEGA业务用基板NAOMI中，经过几个月优秀的代理宣传后已经形成了新一轮的格斗风潮，并在今年斗剧预选及斗剧决赛中体现出了超强的人气支持。而SNKPLAYMORE将ATOMISWAVE作为自己的御用基板之后前途不可限量，并已经推出了多款PS2平台用移植作品合集以及制作水平不俗的原创系列—KOF极限冲击系列。我们可以清楚的看到SAMMY融资之后让SEGA和SNK两大会社的优势完全体现了出来。我们如今已经可以用"格斗游戏制作工厂"来为这个优化整合的王牌阵营来命名，无论是SNK会社未经推出的众多金牌系列续作又或是GGXX系列的后续，乃至即将要推出的3D格斗王作VF5都令人无比兴奋，其势必成为本年度与今后几年内主要格斗作品的制作核心力量。这个制作团体在管理决策层，开发实力到资金投入方面都可以令玩家们放心。我们只等待其后续精品的推出便是。



↑SNK会社重生后有了这般活力，原创作品都制作的如此用心。

一个制作厂商竟然能够为玩家奉献出风格如此不同，数量如此众多的格斗作品，笔者惟有向其致敬了。



饿狼传说系列

没有饿狼传说系列就没有SNK之后的辉煌。为了与CAPCOM会社的SF系列相抗衡，这个名作系列将多线攻防，超杀系统与爽快多段目的新颖连携代入到2D格斗游戏中。正统系列作品最后一作饿狼RB2的素质实际上已经达到了MVS基板格斗游戏的最巅峰水准。期待新基板作品的降临。



侍魂系列

SNK会社是一个具有创新精神的会社。这我们从业界第一款刀剑格斗作品侍魂的诞生便可看出。笔者以为侍魂系列的角色人设达到了SNK会社格斗游戏作品的最高水准，很多玩家是看到系列角色的独有气质才投身其中的。如今囊括系列全角色的天下第一剑客传早已出炉，只待玩家一战了。



KOF系列

系列窜红绝对不是一个偶然。我们可以想象一下自KOF95开始，自由组队系统诞生让操作对象的多元化达到了怎样的高度！无论您是什么操作气质的玩家相信都能够找到对应角色组成的豪华阵容。而现在在全新基板上转生的KOF系列已经分化成为KOFNW系列与KOF传统系列，怀旧或革新两不误。



龙虎之拳系列

说句心里话，龙虎之拳系列在SNK众多名作系列中处于一个不红不紫的尴尬地位。但这个系列为传统2D格斗游戏所创造的系统财富却是其他系列所不及的。超必杀系统，气力系统，画面横轴距缩放系统都是本作突出的亮点。系列最后一作龙虎之拳外传竟然采用了超3D操作架构的手法，令人称奇。



幕末浪漫系列

画面渲染风格，音乐效果，人设，操作架构这几点都完全区别于同社刀剑格斗作品的侍魂系列。这本身就是一个奇迹。系列续作至今为止仍然吸引了众多铁杆玩家的支持。向上连携与升华连携的爽快，不同剑质配合不同角色所引发的质变至今令人着迷。新基板上的全新作品出炉只是时间问题。

在喧哗之路上永不停步，并虚心吸收对手会社的成功要素，永远坚持本社固有风格的铁血会社。

孤独但强大的铁汉，NAMCO

日本的街机业在长久以来只有一个公司具有和SEGA抗衡的实力，那便是孤军奋斗的NAMCO。而在格斗作品的对峙中，NAMCO则只有一个TEKKEN系列和叫好不叫座的SC（灵魂能力）系列而已。NAMCO真正让笔者感到佩服的，是在多年的格斗游戏开发过程中始终保持固有风格的那种挚念。从2006年已经投入运营的两款超经典格斗作品TEKKEN5DR与SC3业务用版本中，我们仍能感受到系列风格一贯的光影的极度渲染与打击受创瞬间那种夸张的特效表现。在VF4FT风潮日益低落的今天，NAMCO细心捕捉到了TEKKEN5角色能力强弱分化过于明显，身打择过于霸道的缺点，重点在这两方面进行了明显的变革。而从TEKKEN5开始NAMCO便吸收了对手会社SEGA在ID卡段位认定以及角色个性化道具收集的优点，游戏本身在TEKKEN4已经打好的系统基础上将引起争议的推壁破防系统废除，回到传统TEKKEN操作架构的TEKKEN5将硬化打击、浮空连携的性能与表现效果惊人的放大，并把系列最为优秀的画面表现带给全世界"铁匠"面前。TEKKEN5的流行在今天看来是充满了必然性的。而TEKKEN5DR将TEKKEN5的平衡性与系统


↑NAMCO会社的CG实力是有目共睹的，并与其作品一样充满了本社风格。

进行了调整之后，已经成为2006年上半年最受玩家欢迎的3D格斗作品。在系统和角色平衡性进行明显调整之外，新添加的全新角色，更多的装饰道具等等都让TEKKEN系列的铁杆追随者更为兴奋。从2006年斗剧的预选情况以及近期国内格斗作品人气的分化也可以明显看出，NAMCO持续自己系列开发风格而不断进行进化的开发路线显然是明智的。而玩家也更需要这种新鲜血液的刺激，相信在VF5到来之前很难有3D格斗作品来撼动TEKKENDR的位置，这其中也包括NAMCO本社的SC3业务用版本。

最强二线作品的苏生

灵魂能力系列作为NAMCO的第二格斗品牌，在格斗游戏市场中的定位一直很是飘忽。拿系列经典作品SC2来说，无论是PS2版本或是业务用基板的素质都为上乘之作。无论是对于角色造型，世界观设定以及刀剑3D格斗特有的重量感与连携爽快感都体现出一款超一流格斗作品的综合素质。为了突出3D刀剑格斗游戏与其他3D格斗作品的不同，SC2中除了操作感极端自由的8方位全空间移动之外，攻击键位的设定也分为纵斩与横斩，这不仅与真实刀剑对抗中的杀伤手法相近，也衍生出了纵斩快速直接杀伤为主，横斩控制对手移动的新奇变择。SC2中角色设定的魅力也丝毫不逊色于任何一款3D格斗，御剑平四郎的设计是笔者见过的最还原日本武士风格的角色，柴香华的设计更突出了中华剑特有的飘逸与美感，其余角色也都各具特色，无论在轻量级，中量级或是重量级角色的设计上SC2几乎没有角色设计上的败笔。操作系统方面的设计更是成熟，弹反系统的出现以及破防打击系统的出现让这个作品的对战平衡性更为优秀，对战中可能出现的变化更为丰富。就是这样一款在各个方面都制作的极为精良的格斗作品，NAMCO公司本身就一直在宣传上未尽全力，本身就将其定位为一个二线作品进行运营。而在格斗游戏的影响力来说，本作由于 NAMCO公司本身的运营不 利，宣传投入有限而处 于叫好不叫座的尴尬境地。2005年当铁杆玩家终于等到SC系列的正统续作时，作品竟然打破系列推出传统而先公布了作品的PS2家用版本！而先推出家用版的结果是让笔者丝毫没有感受到系列的进步气息，除了新添加家用挑战模式的丰富之外，在角色技巧性能以及平衡性的调整方面竟然出现了倒退！



甚至在技巧设计方面还出现了非常不应该出现的BUG，以一个格斗游戏而非家用平台用动作游戏的角度来看，这个版本的推出是整个SC系列的耻辱……众多玩家对于NAMCO公司先推出SC3的家用版本而对业务用版本的逆移植默不作声的态度甚为不满。系列铁杆玩家不断呼吁应推出平衡性大幅度调整的业务用版本，NAMCO公司也终于在2006年4月13日推出了SC3AE（街机版），由于吸收了SC铁杆玩家在BETA测试中积累的平衡性调整建议，这款业务用基板的角色平衡性：良好。没有采用ID卡显然是为了避免与本社作品TEKKEN5DR争风而作出的制作决定。但不管怎么说，SC3AE的最终实现让SC这个系列得以在正统的格斗之路上继续走下去。相信经过一次又一次的改进，SC系列一定能够得到应有的尊重。

曾经格斗世界中的巨人，如今饱受赤字之苦。希望其听得到铁杆玩家的呼声。

期待王者的回归：——CAPCOM

很难想像曾经制作过SF2系列、SFZERO系列、恶魔战士系列、XMAN、CVS系列等如此之多格斗名作的CAPCOM竟然在如今如此沉寂。在2005-2006年中，CAPCOM除了将一款不太成熟的乱斗型格斗作品CAPCOM ALL STAR JAM



↑除了SF系列，本作也曾让笔者痴迷。

放在我们面前之外，便全部为炒冷饭的回顾合集。其中离我们最近的便是恶魔战士合集以及刚刚推出的卡通SF合集。虽然我们这些铁杆FANS们仍然会为能够收集全套SFZERO系列而感到兴奋，但在购买之后笔者却感到一种深深的悲凉。想来，CAPCOM应当是没有可以炒冷饭的资本了，而以前的本钱也即将消耗殆 尽。冈本吉起离开CAPCOM时，虽然笔者明白软件的制作多为小组团队的功劳而不能盲目进行制作人崇拜，但也不得不为SF系列的未来所担忧。难道，在家用平台软件的不断获利中，CAPCOM已经忘记了多年来支持其格斗作品的铁血玩家了吗？唯一让笔者还对SF系列的续作推出充满希望的，便是自从2000年开始，包括斗剧与EVO等综合大赛在内，SF3.3几乎没有缺席过任何一次大赛。我们从多年斗剧比赛的受关注项目中也可以感受到SF3.3在新老玩家心目中的位置。对于这么一款超经典的2D格斗游戏，笔者已经不用多说其内容，而从1999年开始，到如今已经经历了长达7年的时间，但包括日本与北美在内的全世界2D格斗玩家对这款名作的热情从来就没有消退过，以一款格斗游戏的眼光来看这不能不说是一个奇迹。相信，这些在格斗竞赛以及对应玩家群所表现出的热情CAPCOM不可能看不到。经过多年的研究与摸索，SF3.3在操作环节上，角色性能分析以及BLOCKING起到的系统平衡调整已经被高段玩家研究的比较透彻。但SF3.3本身角色的不平衡性与个别技巧的性能失衡也是显而易见的。真正了解这款作品的玩家一定会对YIN幻影阵的攻击力，压制力以及MAX积攒速度的过于强横所苦恼，而春丽，KEN，DUD等人的性能之强横也大大凌驾于几位底线角色。如果SF3.3真的能够推出续作，那么只用将几位顶尖角色与下线角色的性能与技巧威力进行适当的调整（例如YIN的幻影阵判定与MAX积攒时间，春丽的凤翼扇威力调整等等）便能够诞生出平衡性一流的后续作品。而我们只能等待CAPCOM何时才能给我们带来这个惊喜了。

由于明年斗剧预选项目中很有可能不再有SF3.3，如果CAPCOM在明年还不推出SF系列的全新作品，那我们便将第一次接受没有CAPCOM的斗剧。如今笔者对于CAPCOM街机格斗作品的开发只能心存幻想，但如果在年内我们终于看到了CAPCOM有关于SF3.4甚至SF4的开发中画面，请不要过于惊讶便是了。事隔7年，CAPCOM也该给我们这些SF追随者一点点希望了。

SNK,SEGA,SAMMY的合作让3S阵营形成了2006年格斗作品的垄断之势。相信这是格斗市场的又一次勃发。

2006年格斗作品展望!

SNKPLAYMORE在2006年家用平台移植工作上可谓大展拳脚。无论是对于老作品的怀旧类合集又或是当红街机作品的移植SNK都加紧了步伐，除了这些我们甚至还看到了其对于家用平台的原创作品出炉。在与SEGA，SAMMY形成强强组合的SSS阵营后，SNKPLAYMORE已经开始利用自己丰富的无形资产来进行多方面的软件开发。在本年度中，SNKPLAYMORE在业务用基板上的全部格斗作品都将全部登场PS2家用平台，与老SNK死气沉沉且开发速度缓慢的风格不同，SNKPLAYMORE已经懂得如何利用全新的硬件支持与经典作品的回顾来进行良性滚动。从以下的作品介绍中我们可以看到SNKPLAYMORE希望重新成为2D格斗王牌制作会社所做出的努力。

SNK年度巨作—KOFXI

■移植平台：PS2

■发售日：预定2006年6月22日

SNKPLAYMORE曾经利用ATOMISWAVE基板制作过全新的KOF原创作品KOFNW，以现在的眼光来看，当时这款作品在操作架构上延续了传统KOF（特别是KOF98）的传统，并结合了创新的三模式选择，至今仍是KOF对战热作。作品的操作感虽然很流畅，但作品的画面表现却差强人意。除了背景塑造方面显示出了一定的新基板渲染能力，在操作角色以及整体画面效果上还是比较粗糙的。而在2006年正式投入运营的KOF正统续作KOFXI却让玩家真正看到了SNKPLAYMORE运用新基板硬件能力的逐渐成熟。无论是在操作架构延续系列前作的进化上又或是画面表现的全面提升，KOFFANS们终于在等待了近十年后看到了声光效果全面革新的正统KOF作品。更让拥有PS2平台的KOF迷激动的是，2006年6月22日完美移植的KOFXI PS2版即将发售，这款2006年SNKPLAYMORE的最重头作品一定会让投入练习的玩家感受到KOF系列中最具革命性的进化。

KOF2003基础的全面升华

我们完全可以将KOFXI看作系列前作KOF2003的完美进化版。当年在MVS基板上推出的KOF2003便打破了传统的换人组队对战模式，而将对战过程整合成为团队对战模式，并确立了队长超杀与更换队员连携的存在，让整个对战过程更为紧凑，对局观赏性也更强。但游戏中出现了以堕龙为首的超霸道角色，而其他王道角色组合也形成了过多的无理爆血连携，大大破坏了作品的对战平衡性。本次KOFXI保留2003中大受好评的队长设定系统，并在保留两个MAX技能点的基础上形成了多种新颖消耗抵消。其中包括了防御对手攻击时候进行更换队员的被动交换系统（2技能点消耗），在进攻对手时候进行队员交换的快速更换系统（1技能点消耗），进攻能力超绝，在超必杀命中对手或对手防御时候进行抵消队长超杀的梦幻取消系统（1技能点消耗），被对手攻击命中时可以实现队员交换的救援系统（2技能点消耗），能够在有利状态下气袭的打击回避系统（1点技能点消耗），在进攻中最为常见的必杀技—超必杀向上抵消系统（1点技能点消耗）等。从消耗技能点的特殊操作技巧中玩家可以在任何环节下进行队员的更替以及队员更替组合型极限连携的输入，KOF2003的完美团队作战概念终于完美进化。而由于团队作战中的综合HP评定则交给了全新的对战优势系统来进行评定，玩家可以专心于对局而不分心在HP总合预算上。在角色基础操作上游戏却延续了传统KOF的操作感，无论是滚动，抵消，跳跃输入等等都继承了KOF固有的操作习惯。新添加的角色在数量上并不多，但却是近几代KOF中原创角色最具特色的。特别是卡牌使奥斯瓦德，使用卡片暗杀术Carnefell的他在造型与攻击方式上都极有个性，实力方面也属于压制与牵制并重的角色，得到了众多玩家的选用支持。在角色平衡性方面，虽然本作中仍然存在KULA，牙刀这样的实力超强角色，但并没有如KOF2003中的堕龙那般突出，所以整体平衡性由于队伍作战的调节也相对优秀。这样一款在操作性与画面素质上都为KOF历史中水准最高的作品，如果您无法在街机平台上体验的话，6月22日推出的家用版相信您一定不会错过。



格斗大赛—与格斗作品相辅相成，共同成长的格斗家们的节日。也是格斗作品市场不断向前进步的基础。

格斗大赛与格斗作品的互动效应：

大型比赛所起到的竞技性推动作用与对应游戏的宣传作用是不可估量的。在日本本土，每年一届的“斗剧”是格斗玩家们与格斗游戏制作厂商们共同的节日。而这个综合性的大赛则是由日本第一街机杂志ARCADIA与各大参赛项目对应制作商合作举办的格斗盛会。这个格斗大赛的举办从2003年开始举办第一届已经延续了四届，而格斗市场因为这个大赛而重新火爆却绝不是虚言。从刚刚结束的2006年斗剧大赛来看，除了SF3.3与VF4FT为延续去年斗剧比赛的传统项目之外，其余所有比赛项目全部为全新制作并投入运营的热门格斗作品。我们回想2000年前后格斗游戏市场的萧条，再对比如今新作不断的火爆。虽然不能完全说是“斗剧”本身的功劳，但因为“斗剧”而让格斗玩家重新投入热情，并让厂商重新有了制作新作的热情都是不争的事实。

除此之外，ARCADIA无论是从DVD视频销售或是杂志内容方面都有了保证，最重要的是起到了平面媒体最大的软件宣传作用。从预选到决赛，无论是KOFXI或是GGXXSLASH，无论是VF4FT或是TEKKEN5DR，玩家投入的热情体现出了格斗游戏自身的竞技性。另外一方面，对于格斗游戏这种玩家与作品互动性极强的游戏类型，游戏制作厂商也极需要高级玩家对于游戏本身内容的改动提议，从TEKKEN5到TEKKEN5DR，从GGXXRE到GGXXSLASH我们都可以看到玩家与厂商之间交流的最终成果。在重大比赛中成长起来的格斗名人同样是系列制作厂商的财富，与格斗玩家更为紧密的接触必然让系列续作的合理性与平衡性都稳步提高。



→如果看了这样的比赛现场照片，相信不会再有人还能说，格斗游戏市场仍旧低迷。

←对于斗剧这样的大型格斗竞技比赛来说，除了刺激格斗市场不断良性发展之外，还能留下如斗剧影像这样的珍贵的学习资料。每年斗剧结束后，格斗热血玩家对于比赛收录dvd都如似珍宝。

为2D格斗世界创造了众多全新系统的功臣。突出SNK会社勇于突破传统的传奇系列。

龙虎之魂全收录，龙虎之拳·天地人

■移植平台：PS2
■发售日：2006年5月11日



在2D格斗史中龙虎之拳虽然处于一个二线格斗品牌的位置，就算在SNK的众多格斗品牌中龙虎之拳也绝非超人气作品。但龙虎之拳却创造了2D格斗史上几个创举，与饿狼传说平行的世界观也让作品中的人气角色得以在KOF系列中作作登场。奇怪的是一共只推出了三款的龙虎之拳系列却从来没有推出过怀旧性质的专辑，而今我们终于在PS2平台上见到了这款将龙虎之拳系列三作一并收录其中的“龙虎之拳·天地人”。

命运坎坷的实力品牌

无论是龙虎之拳一与龙虎之拳二的正统系列，又或是为外传性质推出的龙虎之拳外传在今天看都有着突出的亮点，并体现了SNK会社独有的创新制作精神。本次合集中的系列首作“龙虎之拳”是SNK早在1992年推出的大型对战游戏，虽然在角色造型特点方面一定程度上借鉴了对手会社CAPCOM在SF2中的造型特色。但作品本身也创新了多项格斗游戏的创新系统。其中之一是游戏具备当时最大比例的角色造型，并可以根据对手之间的距离进行成比例的造型缩放。当年在对战中这种角色造型的比例缩放给操作者的视觉刺激是非常明显的。作品另一个原创系统则为气力系统，每个角色的必杀技能力会与角色本身的气力值多少相连接，并对应不同的招数产生技巧气力耗费。在对战中，玩家不仅要关注距离的控制、攻防的转换，还必须要抓住时机进行的积攒，这不能不说是对玩家的更高级要求。而对于满足气力气力之后发动的必杀技连携所突出的惊人魄力，以当时的眼光来看也难有作品超越了。由于有气力系统作为基础，本作中还在格斗游戏中第一次实现超必杀技巧的发动。每个角色在气力全满，体力濒死的情况下都能发动威力超绝，表现效果惊人的超必杀，为我们所熟悉主人公的阪崎良的龙虎乱舞相信玩家们都有印象吧。在1992年的情况下便能够推出超必杀的概念并予以实现，玩家在实现逆转的瞬间怎能不被感动！在当时如此具有操作挑战性和视觉震撼力的作品很自然的获得了大人气，一时成为了与本社饿狼传说系列并重的一流作品。很遗憾的是，作品的续作龙虎之拳2并没有实现质的突破，事隔两年推出但却完全延续前作的操作系统没有让当时的玩家感到多少新意。客观的说，游戏本身的制作还是相当严谨，并突出与更丰富的对战性进行了打击感与技巧操作流畅性的调节。龙虎之拳2比起前作而言有着更多的可操作角色，为了突出写实的武斗效果，作品还对应角色造型制作了受创表现，受创一方会有明显的受创痕迹，甚至被打击方被表现为鼻青脸肿。在首作中大放光彩必杀技与超必杀技表现则在更为细腻的画面中被突出刻画。虽然这款作品没有获得应有的重视，但作品的制作态度还是很认真的。

突出创新系统的革命作

本款合集中最有创新精神的作品当为1996年推出的龙虎之拳外传，游戏中的角色造型也完全打破了原龙虎之拳系列的角色组成。除了两大主人公之外，其余全为原创角色。人气角色藤堂龙白之女藤堂香诚便是在本作中第一次出场露面（绝对是最强角色之一）。这款作品也许以今天的眼光来看才能够发觉它制作风格的超前。可能是为了突出龙虎之



↑如此陈旧的作品仍然有众多亮点。

拳系列固有的写实风格，当年的SNK竟然在完美保留了龙虎之拳系列气力耗费系统的基础上将3D格斗的操作架构融入其中，为我们制作出这样一款至今为止最为逼真的3D操作架构下的2D格斗作品。除了一些有限必杀技的输入方式为2D架构之外（例如236、623、214等等）主要的进攻方式全部为单方向输入+打击键，并突出了对上、中、下三段的段位破防设置以及形成浮空连携的可能。游戏中还参考了3D格斗游戏进行方式加入了倒地追加系统。我们可以将龙虎之拳外传视为一款拥有必杀技，超必杀技且不能实现空间闪避的3D对战游戏来进行操作。在当时能够以MVS基板的有限能力实现这样的操作系统构想，笔者只有敬佩有加。但反观游戏玩家的对应群，习惯于传统2D操作架构的SNK游戏追随者在当年自然很难接受这样一款超前作品。本作也与其他SNKPLAYMORE制作的PS2平台格斗作品一样，完美支持MMBB网络作战。除了完美移植了龙虎之拳三作的操作感之外，还特别支持角色配色编辑、混音重编版配乐等个性化改动。

华丽细腻的画风，具有漫画质感的人设，基础连携与喧哗技巧并重的剑质，勾勒出SNK又一个王牌剑剧。

SNK新派剑剧合集：一月华的剑士1·2

■移植平台：PS2
■发售日：2006年1月12日



说这是一个制作素质决不输给侍魂系列的精品系列。同为SNK的制作小组，幕末浪漫却凝造出完全不同于侍魂的细腻格斗风格。游戏的首作便创造出了独特的浪漫画卷气质，画面特别表现出一种动画质感，柔和细腻的画风不仅与作品的特定时代背景相贴合，也有别于MVS基板上其他格斗作品的表现风格，令人过目不忘。游戏的操作设定也突出了“力”与“技”两大操作系统，对应角色相性的不同配合不同的操作系统在对战中显得至关重要。初代的幕末　突出了“技”的向上连携与力强大的普通连携—超杀升华与截击威力。特别是“技”模式的基础向上连携有着特有的操作爽快感。在这款作品以前虽然也出现过目押向上连携系统的格斗作品，但幕末浪漫—月华剑客显然是将这个创新系统运用的最为成熟的一款。面对技术型角色时，类似轻攻击X N—重攻击—技巧浮空—浮空追打，或攻击X N—重攻击—必杀OR超必杀技这样的强力连携令笔者至今难忘。本作中的“力”模式在操作方式上虽然与传统2D格斗雷同，但却在普通技—超必杀技的升华连携上做足文章，并设定为基本攻击对手防御有防御消耗的霸道判定。力量压制型角色配合这样的技巧可以瞬间造成恐怖的杀伤，对于直卫示源与神岐十三而言，熟练掌握“力”模式也能拥有不俗的实力。作为系列的首作，幕末浪漫—月华剑客的制作起点与综合素质让这个原创作品成为了SNK又一个一流人气刀剑作品。

更值得一说的是作品的第二作，无论从画面表现或是操作进化上来说，“幕末浪漫—月华剑客2”都称的上是MVS基板中水准最高的作品之一。首先在操作环节上作品将原作中“技”剑质中过于强大的下段轻攻击—重攻击的向上抵消废除。取而代之的是上段轻攻击—下段轻攻击的高难度抵消操作。对于“技”剑质中更添加了中段突进或下段突进的“乱舞奥义”以增加爆发力，而“力”模式则在技巧判定和升华连携的威力上进行了调节，逆转能力与控制能力都更为惊人。游戏从剑质平衡性上保证了两大系统的能力均衡。游戏中新添加了众多新角色，如原作中的BOSS朱雀，有着狂傲之气的刹那等新增角色让这款浪漫剑剧的阵容更为豪华。作品的综合素质极高，却在操作上出现了空中轻攻击+重攻击X N的恶性连携。虽然在对局中这样的技巧已经成为了禁手，但却让本应完美的这款作品有了细微的瑕疵。不管怎么说，对于拥有PS2家用平台又同为幕末浪漫系列的爱好者而言，这张系列全收录的专辑是必须入手的。



↑可惜的是，这样优秀的系列MVS基板上只推出了两作，相信新基板的作品会华丽到极点。

中华大地最普及国民格斗的合集。记载了KOF如何革新为王道作品的珍贵历史。

KOF系列的颠峰王道合集，KOF大蛇篇

■移植平台：PS2
■发售日：2006年4月20日



SNKPLAYMORE在2006年开启了名作怀旧合集计划，除了已经先前发售的重制版KOF94之外，更让KOFFANS们翘首期盼的便是这款囊括了KOF95、KOF96与KOF97的王道合集—KOF大蛇篇的发售。

SNK会社最大的系列财富

以KOF系列的发展历程而言，系列首作KOF94虽然创造了众多经典的原创角色（日本队成员则全部为原创经典），并结合SNK固有的明星角色组成了超豪华出场阵容，但在操作方式与组队模式上毕竟略显单薄。真正让KOF成为原SNK王牌格斗品牌的，则是KOF95—KOF98这四款高素质作品所带来的辉煌。这款PS2平台的怀旧合集一下便囊括了KOF95—KOF97三款名作，可见其收藏价值之高。在三款作品中，我们可以把KOF95当作KOF94的升华版本，接近于传统的技巧发动方式，大比例的角色造型以及速度相对较慢的对战节奏让这款作品的风格独树一帜。而更让当年的玩家兴奋的是，KOF95在系列中第一次实现了自由角色选取组队，游戏中任意选取适合自己操作风格的角色让对局的变化更为丰富。除了KOF94已经登场的人气原创角色之外，之后系列中最受欢迎的男性原创角色八神庵也是在KOF95中第一次映入玩家眼帘。相比较KOF94而言，KOF95的画面色彩更为细腻，技巧画面表现更为夸张，技巧输入要求更为严谨，打击感也更为柔和。当年笔者就曾沉醉在八神庵紫色鬼燃烧命中对手时，特有的紫色受创渲染中。真正了解KOF95的玩家都会知道，除了技巧抵消与距离的牵制之外，闪避攻击连携的活用与MAX满点之后的防御反击才是高段玩家获胜的关键。KOF95中对于MAX积攒的要求很是奇剌，而积攒之后的回报除了基础攻击与技巧的大威力提升之外，还赋予角色在防御硬直瞬间用技巧抵消防御硬直的防御反击特性！而这个具有极具创意的防御反击系统在之后的系列作品中再未见到，如果您想体验KOF系列中一击逆转的爽快，便好好体验一下KOF95貌似朴素实则喧哗的操作架构吧。

而时隔一年推出的KOF96居然与KOF95相差如此之大，这在当年让笔者在内的众多KOFFANS适应了很长时间的奇异作品拥有KOF系列最为硬朗的强打击判定。由于多段跳跃，滚动系统取代闪避系统以及角色DASH系统的大幅度革新，KOF96有着后续作品都难以企及的攻防转换速度。除了特有的喧哗连携之外，游戏几乎突出了全部角色的超重攻击判定（HP+HK）。相信您至今还对克拉克、克劳萨、八神庵等人的空中超重攻击的惊人判定有着深刻记忆，而麦卓的地面重攻击抵消63214LK的超级性能以及多数角色地面重攻击抵消普通技的强COUNTER性能也代表了本作独有的刚猛气质。虽然这款作品不可避免的出现了一些角色平衡性失调，一些强打技巧性能过于霸道以及过于无理的无限连携出现（比如八神庵的HP—屑风多重连携）。但作为将KOF系列代入高速度高强度对战节奏的改革之作，KOF96为KOF97与KOF98的辉煌打下了基础。正因为KOF96的高速高强度对战风格，很多如今的KOFFANS都是从这款作品开始接触KOF系列的。在这款合集推出之后，笔者曾经问过身边的几位KOF铁杆FANS，惊人的发现他们在购买本合集后挑选KOF96进行怀旧的为主流，这可能就是KOF96独特的魅力吧。


↑KOF系列中的宿命之战从此开始。

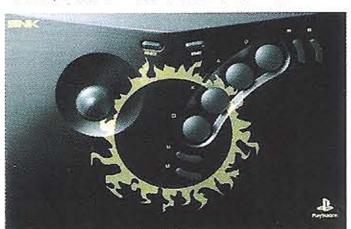
本土最热国民格斗作品

KOF97……怕是这款合集中最受关注的重头作品，我想至今为止说这款名作为本国国民格斗作品都不为过。当年在本国MVS基板的惊人普及率加上作品本身的豪快操作风格让KOF97这款超经典作品风靡至今。KOF97能够如此受玩家欢迎，是操作系统的大幅度进化以及爽快之极的连携感相结合的成果。游戏中除了突出跳跃进攻的极限压制速度之外，第一次引入了基础打击—特殊攻击—必杀技或超必杀技的向上连携系统。这个系统的出现让游戏中更多高难度、高威力连携的输入成为可能。又由于KOF的特有风格中包括了基础攻击可以向上连携背投系攻击，所以在KOF97中几乎所有角色都拥有威力惊人、表现力震撼的超级连续技。类似大门五朗跳跃重攻击—站立重攻击—3HP—地狱极乐落，八神庵跳跃重攻击—站立HP—6LP—八稚女等极限连携至今仍然活跃在本国店铺中。KOF97甚至为了突出连携的爽快让跳跃攻击命中后直接可以向上连携地面背投类技巧，（例如大门五朗跳HK—地狱极乐落），这样的多段连携与极为容易实现的高威力连段给玩家带来的操作爽快感在之前的格斗作品中是很难达到的。游戏本身的MAX多阶段积攒设定与爆MAX高威力提升也让KOF97成为了系列中爆发力最为惊人的一作。KOF97本身除了操作感爽快之外还特别设定了众多的简化操作系统，类似16第一轮输入可取代41236等等简化操作的设定让众多新手玩家也能很快投入其中（笔者个人觉得这是很糟糕的设定，对于格斗爱好者来说，这样会降低手势的准确输入率）。KOF97与SNK会社的众多早期格斗作品一样有着很多系统BUG，并出现


↑至今本作仍然在众多城市大热。

了挥空抵消无限连携。但瑕不掩瑜作品本身还是由于极为爽快的操作感吸引了大量的KOF爱好者，KOF97毫无疑问是本次合集中人气最高的一款作品。

为了配合本款合集的推出，SNKPLAYMORE还特别推出“NEOGEO STICK 3”专用摇杆作为限定版同捆发售。全体利用高比重树脂材料制作的这款摇杆在造型上也完全复制了当年NEOGEO家用摇杆的造型，与作品一样充满了怀旧气息。本款KOF大蛇篇还完美支持了MMBB网络连线对战功能，对于MMBB网络系统而言，无需硬盘且接入方式极为简单，老式PS2另购买对应网卡，7字头PS2（小型）则自带网卡可直接进行网络接并。如果您希望与国外的高手一拼的话还等什么呢？


↑这样的造型令我开始怀念NEO—GEO时代。

一个绝对的另类精品，家用平台不出原创格斗精品的历史便让它来终结。

原创格斗作品的骄傲—KOF极限冲击2

■发售平台：PS2
■发售日：2006年4月27日



作为家用平台独占格斗作品，游戏中对应38个角色准备了两套造型，平均每人十六种不同配色服饰供玩家按照喜好选择（游戏开始之初提供四款，后面为隐藏服饰，需经过挑战模式等通版获得）。第一套服饰建模将原KOF系列的角色明星魅力体现的淋漓尽致，3D化的造型甚至比原2D系列更有视觉冲击力，无论是不是系列FANS都定能被这造型精美的3D角色所吸引。特别要一说的为角色第二套建模，与第一套服饰属于完全忠于系列相比这第二套造型则是完全打破传统，您甚至从另类的造型中难以找到原有角色的任何特征，但整体气质上却与原角色相邻，造型尺度拿捏的恰到好处，令人叫绝。在这些精彩的原创形象中，无论是克拉克的摔跤手筋肉造型又或是不知火舞的舞女扮相都能给您留下深刻的印象。其次则是游戏流畅且喧哗的操作架构，本作的操作架构令传统玩家很易上手，并对应系列前作中下段持续压制进攻过于强大，被压制方起身困难的弊端进行了系统改造，倒地受身变得更易操作，且在对局中可以进行上下线滚动闪避，体现了真正的3D格斗攻防。除了基础打击—必杀技—超必杀技的爽快升华连携之外，游戏还突出表现了与传统KOF系列最不同的基础连锁打击。本作中基础目押连锁打击非常丰富，并跨越了传统技巧成为了攻防的主轴。在丰富的多段连锁打击中，还存在着特定连锁点的不同段位变化，并能利用必杀技进行抵消或浮空追打，无论是技巧的实用性与威力都非常优秀。

特有的多段连携爽快感在其他KOF系列中绝难体验到。每个角色都有主力的特定连锁，类似拉而夫的HPXN浮空连携，克拉克的6LKX3浮空连携，不知火舞的2LK—LK—HPXN多段打击等等都是持续压制的优秀技巧。而在确定反击时候使用这样的连锁技+必杀技反击，效果更为突出。

再次，游戏除了表现出了2D格斗游戏的技巧操作感之外，对于3D格斗游戏中的浮空连携，段择以及背投段位设计都恰到好处，比较突出的众多基础连携中都有着中段与下段的变择，并有众多技巧能够引发浮空连携。可以说游戏对于3D和2D操作架构进行了合理的合并。而对于指令投判定方面居然也参考了3D格斗段位判定设定为上段投，如果敌人下蹲则根本无法命中，这点在很大程度上鼓励段择而削弱强择的设定还是比较前卫的。由于游戏本身的攻防速度极快，连锁目押威力与压制能力都很是恐怖，所以游戏还特别设定了类似BLOCKING系统的“裁”键位，由于这个防御反击键的出现而让攻防打择更具有变化，也是本游戏中最有特色的平衡调节设定。笔者等待着这个制作小组在业务用基板上大展拳脚的一天。



↑虽然是一款原创家用平台的3D格斗作品，但基本上囊括了系列明星角色。

仍然延续系列开发传统，利用全新基板的强大硬件实力打造出的完美格斗作品。

王道3D格斗作品的降临，VF5

SEGA SAMMY：经过整合之后的SEGA SAMMY显然是整个2006年TVGAME界最见成效的强强组合。原本在格斗作品上推出缓慢的SEGA也因为SAMMY转嫁的格斗游戏代理权而显得活跃起来。在今年的斗剧大赛中，比赛对应作品中SEGA SAMMY阵营制作及代理的游戏达绝大多数。在本年中，无论是2D


↑画面已经具有极度写真效果。

格斗作品又或是3D格斗作品都占据业界领先位置的SEGA SAMMY将是最吸引格斗游戏爱好者注目的格斗游戏制作工厂。而作为SEGA本身，除了已经代理的众多格斗作品之外，下半年就要投入运营的VF5将让全世界VF玩家为之顶礼膜拜。

史上最强的3D格斗VF5

■运营平台：街机
■运营日：预定 2006年7月
■移植平台：PS3
■发售日：预定2007年3月

这款作品我们在之前的报道中已经多次提及，对于广大VF玩家来说这款作品可谓望穿秋水。游戏利用SEGA最新的基板LINDBERGH表现出的惊人画质我们在前几期中早有交代，这里不再赘述。我们主要说一下这款王道3D格斗作品在硬件与软件设计方面的几点革新。首先是硬件，本次VF5采用了极为昂贵的DX筐体套装，发售价格可高达320万日元，而今后对应DX套装的对应软件将采用前所未有的出租方式。虽然现在还没有对应海外版的说明。但相信对应海外版的发卖方式将很快公布。VF5对应16：9高解析画质，但对应LINDBERGH硬件本身实际可以接并传统筐体进行显示，所以对应基板的价格加游戏对于本土店铺来说还是可以接受的，剩下就只等SEGA公布海外基板与游戏的发卖计划了。

其次是软件方面的进化，本次VF5在操作架构方面终于完全实现了全3D场景与角色移动。在VF4中，虽然设定了闪避后侧方向投这样的技巧，但并没有对于侧方向打击以及受创方向进行细致的描写。而本次VF5则真正实现了从侧方向打击引发被命中角色四方向受创变化，打击方可以按照对手不同的受创击退方向进行不同方式的追打。除此之外，所有登场角色都具备特殊移动的能力，因此在对局中转到对手后方或闪避到对手侧面进行攻击（注意并不是对手攻击判定出现时的打击，而是直接输入可实现的侧移动）将会变得更加普遍。对应不同的场地利用每个角色固有的特殊移动获得位置上的主动则在本作中显得至关重要。VF系列对于角色自身的重量感已经有非常细致的描绘，但在前作中虽然


↑仔细看角色脚下水的质感，便知作品优劣。

重量有所变化，但只局限在浮空高度上的变化而在进攻威力以及普通移动速度上没有太大区别。VF5中按照不同的角色重量将设定敏捷度。按照重量设定的不同角色将在移动速度上有明显的差距，且直接关系到角色基础攻击的威力指数。总体上说重量越重，移动力越低下，但基础攻击威力越高，而重量越轻则移动力优秀，但基础攻击威力偏低。这样重量级角色和其他角色的实力差距将会逐渐拉平，并突出了重量级角色一击必杀的爽快。

更加丰富的个性造型

在造型方面作品不仅完全继承了前作中对应网络与卡片记忆的服饰系统，更将这个充满个性化的系统进行了大幅度强化。玩家对应VF.NET可以对自己的角色进行四身服饰的更替。但同一张卡上将只能承载两身服饰，玩家将可以在VF.NET上进行随意选取。由于多了两身服饰，所以对应每个角色的服饰将更为多样。到时将会有更多个性化的角色造型产生，看到一身独特的服饰搭配而能够直接认出使用人的情况将得以真正实现。VF4中已经可以实现视频输出，高质量的对局可以进行保留。而本作中不仅可以实现视频输出对局保留。更对应VF.TV可实现网络对战直播，可以说这是VF走向专业电子竞技项目所迈出的坚实步伐。对于我们这些VF的膜拜者来说，无论是店铺中的业务用基板又或是于明年发售的PS3版都将是我们追随的目标。从已经掌握的家用版资料中我们已经感受到了PS3硬件平台的强大，就算不能100%移植，PS3也至少能够实现90%画质，全操作感移植。笔者已经做好了迎接这款格斗王作的心理准备，只等出铁了。



↑可以随时播放自己已经录制或进行名局点播的视频放松器材。


↑在店铺中可随时进行vf.net服务的操作台。

渡边工作室与SEGA SAMMY的合作创造了同人格斗作品的奇迹，真正从民间制作组织中诞生的豪华精品。

同人游戏创造的奇迹
—Melty Blood;Re·Act

■移植平台：PS2
■发售日：预计2006年6月

2002年底，由TYPE−MOON与同人游戏制作团体渡边工作室（ECOLE）共同开发的同人格斗作品Melty Blood正式登陆PC平台。在这个游戏平台所衍生出的游戏文化囊括AVG类游戏，同人小说，剧本具有相当的知名度。而渡边工作室虽然名为同人游戏制作团体，但其中的游戏制作人员多为日本游戏业内资深人士，就这样，最强的同



人格斗作品系列诞生。游戏中突出了同人作品独有的动漫人设风格，在Melty Blood剧本中所涉及的全部知名角色以及角色衍生形态（吸血鬼形态，暴走形态等等）都制作成为了游戏中可操作单位。而光凭剧本Melty Blood是不可能获得今天的成就的，渡边工作室所制作出的作品原型就已经具备了弹反，空中多段跳跃，超华丽的向上连携以及段目繁多的AIRCOMBO，突出美型的人设加上渡边工作室独有的空战压制操作感让游戏迅速窜红。作为一款同人游戏作品，早期的版本不可避免的出现了某角色能力过强，恶性连携存在的弊端。但经过众多升级版本的调节，至2005年末游戏已经进化成为平衡性十分优秀的格斗作品。2005年3月，SEGA SAMMY看准这款作品优秀的市场前景，通过公司交涉与ECOLE正式签署协议，同意在SEGA NAOMI基板上进行制作Melty Blood的街机版本Melty Blood：Re?Act。由于市场基础已经非常牢固，拥有众多作品FANS支持的Melty Blood：Re?Act很快遍布了大小街机店铺。游戏出色的操作架构中保留了原作中防御弹反，多段跳跃空战，极限段目连携与空中连携的系列特点，通过MAX槽的积攒，玩家还可以按照对局情形进行"Blood Heat"暴走状态的转化以及固定体力的恢复等逆转系统。游戏整体操作结构的成熟让游戏本身的对战场面精彩纷呈，压制与反压制的情形的对局中贯穿始终。而原作中人气主人公远野志贵，强气女仆翡



↑作品具有同人气息的人设正是其魅力所在。

翠，八极拳女有间都古以及众多里角色，暴走化角色再次成为了玩家选取并练习的目标。2006年斗剧大赛中，这款游戏的预选人气甚至压过了侍魂等传统项目，可见受欢迎程度。游戏预计将于2006年6月登陆家用平台，虽然同人类游戏在本土的文化普及率很低，但如果您尝试一下相信会感受到另类格斗作品独有的快感。

石渡太辅先生与ARC SYSTEM经过多年努力后所创造的格斗奇迹，如今公认的日本国民格斗作品。

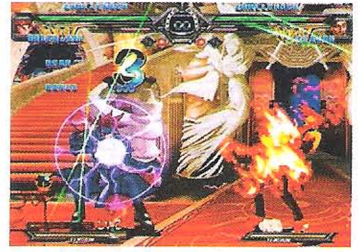
王道2D格斗作品降临，GGXXSLASH

日本国民格斗天王登场

■移植平台：PS2
■发售日：2006年4月27日



罪恶装备这个格斗品牌自石渡太辅先生与ARC SYSTEM的共同努力，通过几代的作品进化后。终于在GGXX推出后成为了日本国民格斗游戏，经过GGXXRE红版，GGXXRE青版的调整进化后，玩家对于极限技巧的开发已经让ARC SYSTEM感到角色不进行巨大的性能调整仍然会出现类似吸血LOOP与ED轻易带入零择（不可防御压制）的过强性能角色。于是在长时间的调整制作后我们最终见到了这款GGXX时代最终调整作品GGXXSLASH的降临。游戏仍然保持了系列作品最具另类美学气息的角色固定人设与配音。加入两名全新角色圣骑士团SOL与ABA的同时，作品着重进行了大幅度的角色平衡性调整。在攻击判定与技巧威力上进行大幅度削弱的包括前作中的王道角色的ROBOTKY与ED，对于ROBOTKY来说，几乎所有强力爆血连携都进行了近30%的威力削减，铁球蓝爆连携虽然依然存在却威力大不如前。取消升龙技巧的无敌判定更是让这个角色的抗压能力下降了几个档次。而ED虽然还存在着版边零择连携，但形成条件更为苛刻，操作难度更为困难。ED是在牵制能力与地面压制输入方面的有利时间大大缩减，地面压制能力急剧下降。对于前作中同样才处于S级位置的SL也成为了重点削弱的对象，前作中由于对DASH指令投持续判定时间的制作失误，造就了吸血LOOP这种无理技巧的出现。而在GGXXSLASH中，则直接对投命中后对手硬直时间进行了修正，取消了吸血LOOP这个技巧。除此之外，对于SL在前作中无敌附加技巧能力与抗压能力过强的情况（利用44的无敌时间抵消必杀技或跳跃，使本体在之后仍具有无敌属性），本作中着重修正了无敌附加的持续时间，基本上本作中除了起攻（避免对手贸然反击）或起身时可适当利用无敌附加跳之外，无敌附加技的实用性大打折扣。


↑画面仍然延续超华丽的系列传统。

除了对王道角色的霸道判定进行修正后，面对角色中一些不合理连携也进行了重点调节，由于前作中一些技巧中的对手后，对手的受创判定持续时间过长，于是形成了几个明显的重复打击LOOP连携，比较明显的为SOL的版边D-LOOP，虽然操作难度比较高，对于手势持续要求也很苛刻，但一旦掌握，命中对手后的爆血量则太过恐怖。GGXXSLASH中则完全废除了SOL的版边D-LOOP，取而代之的是相对威力调整合理的版边多段AIRCOMBO。除此之外，AXL利用跳属性附加实现的AXLBOMB LOOP（站立技巧向上跳属性附加抵消低空623HS）也由于持续威力过于强横而遭到调整，虽然没有完全废除，但对于距离要求更为苛刻，持续段数也比较前作来说减少了很多。


↑全新角色ORDER-SOL具有特殊的技巧升级系统。

更趋近平衡的多方调整

对于原作中过于强大的角色进行了无情削弱后，ARC SYSTEM也对于前作中一些实力过于低下的角色进行了增强调整。比较明显当为JO，KY，TE这几名角色。JO在原作中虽然持续固化打击能力突出，但却很难找到段择的突破口，相对于压制时间与MAX耗费来说爆发力也不尽人意。在本作中不仅对于JO的蓝爆AIRCOMBO爆发力与硬币LOOP进行了相对的增强，更新增加了中距离连携，突破防守，转换攻防位置的超性能技——居合。本身在爆发力地面持续压制能力上有所增强的JO加上这个新技的多处应用则变得更为强劲。TE在能力上的突出则主要在固定连携威力的提升以及在其他王道角色能力削弱后多牵制技的微妙能力提升，甚至很多近距离强势角色在面对TE时都很难找到压制点进行打择，可见TE防御体系与进攻能力的安定。KY则不用多说，本作最强增益角色非他莫属。这个传统角色的大威力提升主要集中在小波动对手防御后几方3F有利这个强悍判定上，并且这个有利是无视觉于波动发动距离的！于是，2D格斗游戏中第一次出现了无视距离判定的有利空中道具发动技……围绕这个技巧，在GGXXRE中位置低下的KY居然成为了本作中绝对的王道角色，站P与2HS的强劲对空性能加上236K的超快突进速度与王道波动压制组成了几乎完美的攻防体系。如今，KY已经成为了GGXXSLASH忠实玩家们的全民公敌。笔者也不得不说，对于KY的过强调整与ROBOTKY的过分削弱是ARC SYSTEM的矫枉过正。好在游戏本身的综合操作系统非常完善，对于压制与抗压的转换也趋近合理。虽然作品中仍然出现了特定角色对特定角色的严重相克（例如PO对TE），但整体素质上这款作品仍然是GGXX系列中最平衡，角色实力分化最为合理的作品。如今，这款经过大幅度角色能力调整的2D神作已经成为2D格斗的新贵，在代理商转嫁到SEGA之后，日本本土的大赛层出不穷，而今已经是绝对的日本国民格斗作品，在我们身边这款作品也在以高速推广的速度遍布各地。已经在4月27日推出的移植版也继承了ARC SYSTEM一贯的高移植水准，如果您想投入到这款魅力格斗中，还等什么呢？？

继承王牌工作组ARC SYSTEM超喧哗操作架构，保留原作热血刚猛风格的热斗。

热血硬派的高素质FANS向作品—北斗神拳

■移植平台：PS2版
■发售日：2006年内发售

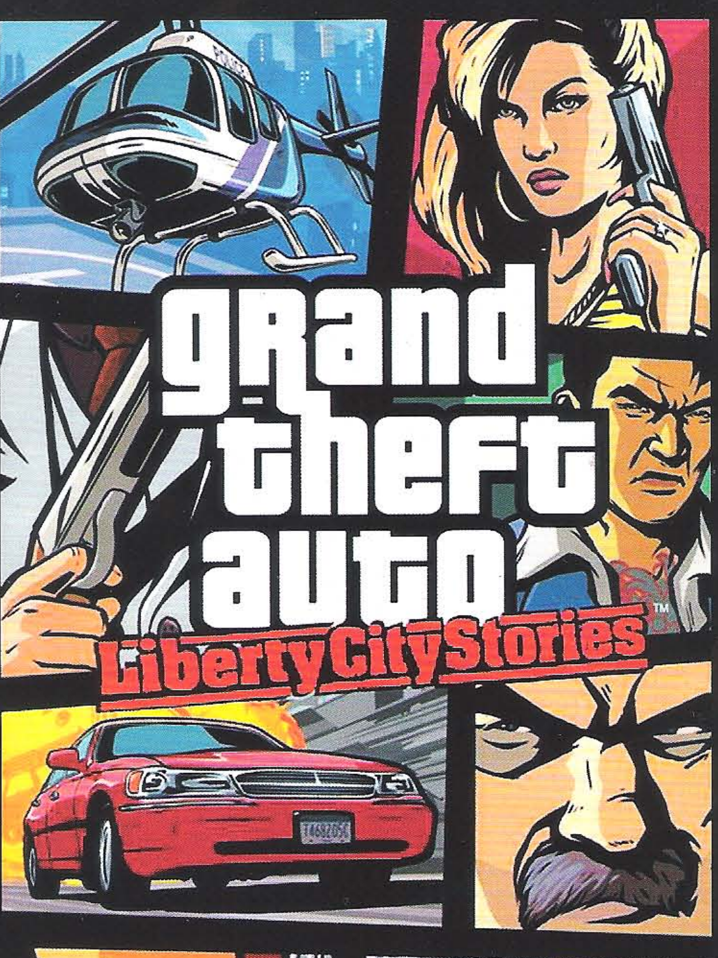
很多玩家可能不知道，SAMMY拥有北斗神拳版权已经多年了。到2006年为止，SAMMY借鉴北斗神拳的版权制作了多款波青哥游戏，到2006年年初，我们终于得知SAMMY要将这个热血题材改编成为业务用格斗作品推出。当时从开发的对战画面中体现出了极为豪爽的攻防转换速度与喧哗的空中连携与冲击版边连携，而后笔者才知这个作品有如此之高的制作水准原因在于开发者为以GGXX闻名格斗界的ARC SYSTEM。

《北斗神拳》是由漫画家原哲夫绘画、武论尊剧本创作，在80年代红及一时的热血暴力漫画，由于作品中出现了众多人气角色，所以本是很适合制作成为格斗作品的游戏。本次已经制作完成并投入运营的这款同名格斗作品囊括了主人公健四朗，南斗水鸟星阿雷，南斗殉星阿信，拳王拉欧，甚至巨型力量系角色红桃在内的众多人气角色。在ATOMISWAVE基板上进行制作的这款作品几乎完美发挥了基板2D渲染见长的优秀表现力。画面表现充满力度，突出了与原作相呼应的硬派画风。在操作层面上更突出了ARC SYSTEM华丽喧哗的制作风格，游戏突出表现了ARC SYSTEM所擅长的连锁目押打击风格，攻击键位可以实现从轻到重的向上连携。另一特点则是游戏具有极快的DASH打击速度与丰富的跳附加连携，这两点使得游戏的攻防转换速度极快。游戏的攻防转换速度达到了2D格斗作品的最高，很多角色都拥有跳跃打击（中段），跳跃入下段起攻（下段）的循环进攻让对手无法目押防御的情况。在连携系为主的这款作品中，如拉欧与雷等角色都拥有重复代入固化连携的技巧，20+以上连携段目经常可见，游戏突出了最大的操作爽快感。而作为力量系角色也有红桃这样的背投高手进行补充，很普通的跳跃压制—地面最速打击，跳跃压制—直接超杀背投破防这样的技巧就可以迅速秒杀对手，可见游戏的平衡性还是相对不错的。

为了解决攻方太过有利的霸道压制，游戏还特别设计了耗费气力的防御弹反系统，可以在防御硬直中破坏对手的连锁进攻。游戏中更具有原作魅力的系统当为死兆星系统，每个角色的出场时都在体力槽下方有着死兆星槽，特定连锁打击如果形成则可以打掉对手的死兆星直值，而一旦将7星全部打破则可以有一次机会连携特定的死兆星连携，此时无视对手任何体力一击毙命，而死兆星槽一局后回复一点，对手死兆星连携出现无论是否命中，己方死兆星槽都将恢复满值。这个系统的出现让比赛的决胜局经常出现意外情况，逆转情况经常发生。在对局中如托奇，信，拉欧这样的强气角色都很容易造成破防代入死兆星连携，所以这几名角色也很自然的成为选用率极高的人气角色。喜欢这部漫画的格斗玩家静等PS2移植版的到来吧。



↑游戏不仅操作感异常爽快，多段连携经常出现，而且动作和技巧表现都完全忠实原著。



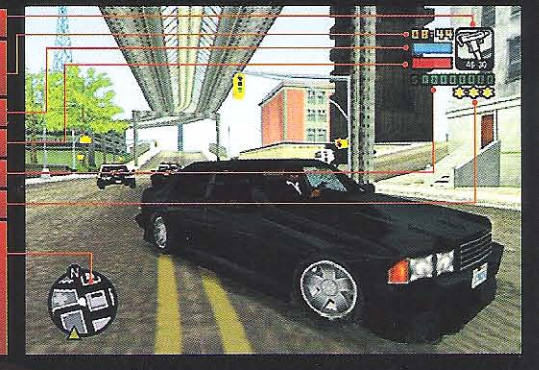


PS2	本刊译名：横行霸道 自由都市故事			
	ROCK STAR	59.99	2006.5.19	
动作冒险	DVDROM	美版	1人(支持网络)	130KB

平心而论，这的确是一款好游戏，也是PS2上近期难得的大作。作为一款从PSP到PS2上的逆移植作品，虽然游戏的画面质量差强人意，但ROCKSTAR还是对应PS2平台做了相应的帧数加强，保证了游戏的操作流畅性。对于一款地图拓展如此之大，自由度如此之高的游戏，这样的画面表现与操作感还是可以让笔者接受的。显然人们更关心的还是它的内容，庞大的世界观，众多的主线、分支任务以及无所不能的自由度，投入GTA成为一方枭雄吧。

基本操作	
L2，R2	切换武器/切换Redio/
L1	视点回中
R1键	射击时锁定目标，刹车
左类比摇杆,十字键	人物移动/各种交通工具的移动
右类比摇杆	镜头移动
△键	进入交通工具/离开交通工具
○键	武器射击/特定模式下轻机枪射击
×键	奔跑、镜头缩小/油门
□键	跳跃、镜头放大/倒车
SELECT键	视点切换
START键	暂停、进入菜单

当前使用武器和子弹数
当前时间：游戏中的时间成一定比例流逝
防弹衣
HP量
当前金钱数
警戒度
小地图：红色为敌标志、蓝色为己方标志、黄色为目标地点，标志为三角时不在可视范围内，方块则在可视范围



全任务剧情攻略

第一章 Portland Island

黄昏的余晖撒在寂寞的街道上，冷风从稀散的人群间传过，透出一丝的寒意。到处充斥着惊恐和不安，昏暗的空气中凝结着悲凉与血腥。在这个自由都市中，所谓的自由却并非真正的自由，要想活下去，就必须握紧手中的武器同命运相抗衡。

电车缓缓驶进站台，一个神情憔悴的男子走了下来，在他的脸上布满了对未来的憧憬和迷茫。这个男子的名字叫作Toni，作为自由之都黑势力之一Leone的成员；为了家族的发展Toni曾经付出过不少的心血，也正因为如此几年前才因为犯下了事而被迫背井离乡，现在他又回到了这个城市。在他认为以自己的资历和对集团做出的贡献，这次复出以后一定可以得到丰厚的回报，至少应该得到他本该拥有的——老板的器重和家族中人的认可。可是在这样的一个黑白颠倒的社会里，谁又能准确的了解到未来的情形。他匆忙的在公共电话亭联系了一下，就决定去见曾经也是现在的BOSS、Leone的头目Salvatore Leone。

在宽敞明亮的办公室里，Salvatore亲切的接见了Toni，两个人就像是多年未见的挚交好友一样，可是Toni心里很清楚，眼前这个挺着啤酒肚，面容慈祥的中年男子他到底有多么心狠手辣。表现上的客套并不足以排除他心中的不安。果然Toni只是被Salvatore安排给他手下一个名叫Vincenzo的人那里做事，此人对Toni不屑一顾，在他的眼里Toni只不过是一个再普通不过的小喽罗，甚至他认为Salvatore让他来安排Toni在这里的工作吃住等事务对他来说都是一种侮辱。可是没有办法，老大的话终究是命令，他极不情愿的将Toni从Salvatore那里带出来。

MISSON 1 HOME SWEET HOME

接收地点	无
报酬	100美元

Vincenzo打算将Toni带到给他安排的住所去，乘坐Vincenzo的轿车来到地图上黄色标志的位置。这里就是以后Toni的家了，显然Toni对于这样一个既小又脏的场所相当的不满，但是迫于目前的境况根本没有办法反抗，只好忍气吞声的住下来。上楼换上了Leone成员的制服——一身还算体面的旧式西装，之后回到楼下驾车将Vincenzo送到Atlantic Quays他所在的住所，临走前Vincenzo还没忘了数落一下Toni，他说现在Toni所住的地方的房钱都是他给垫的，所以Toni从现在开始就要帮他做事来赚回这些钱来。Vincenzo的言语相当的刻薄，就好像在训斥一只狗，Toni再次将怨气往肚子里咽，他清楚得很，现在他唯一能做的就是多做一些事情，积攒一些实力，这样以后才可能有翻身的一天。



■**攻略要点：**完成这个任务后就可以到Vincenzo这里来接任务了，地图上V字标志就是Vincenzo所在的位置。

MISSON 2 SLACKER

接收地点	Atlantic Quays（Vincenzo）
报酬	100美元

回到Atlantic Quays，刚进入Vincenzo的办公室就看见他的一脸怒气。原来他的一个在北唐人街做事的手下已经数天没有



音信了，更没有一分钱的入账，这使得Vincenzo非常恼火。他命令Toni将这个人带回来。来到St.Mark's district，那个黑人手下得知Toni的来意后谎称自己生病发烧了，所以无法去上班，可是Toni并不管那么多，他的任务只是将他交给Vincenzo处理。在回来的路上那个黑人才告诉Toni他不去上班的真正的原因，原来现在的唐人街已经不再是Leone掌控的区域，而是另外一个黑帮势力Sindaccos在控制，他根本就不敢过去，否则就会被杀死。

■**攻略要点：**驾车到St.Mark's district去将Vincenzo的黑人手下接回到Vincenzo的住所。

MISSON 3 DEALING REVENGE

接收地点	Atlantic Quays（Vincenzo）
报酬	500美元

Toni进入房间时，Vincenzo刚好在厕所中方便。他隔着门对Toni大声斥责说，上次的那个事情还没办利索，可是Toni却竟然还可以如此的安逸。原来那个黑人手下一回到唐人街他的原工作地点就被人用砍刀砍死，凶手正是Sindaccos的人，他们现在不仅占领了原Leone的地盘，更是在那里肆无忌惮的做生意。这件事让Vincenzo极为恼火，他命令Toni去教训他们一下。

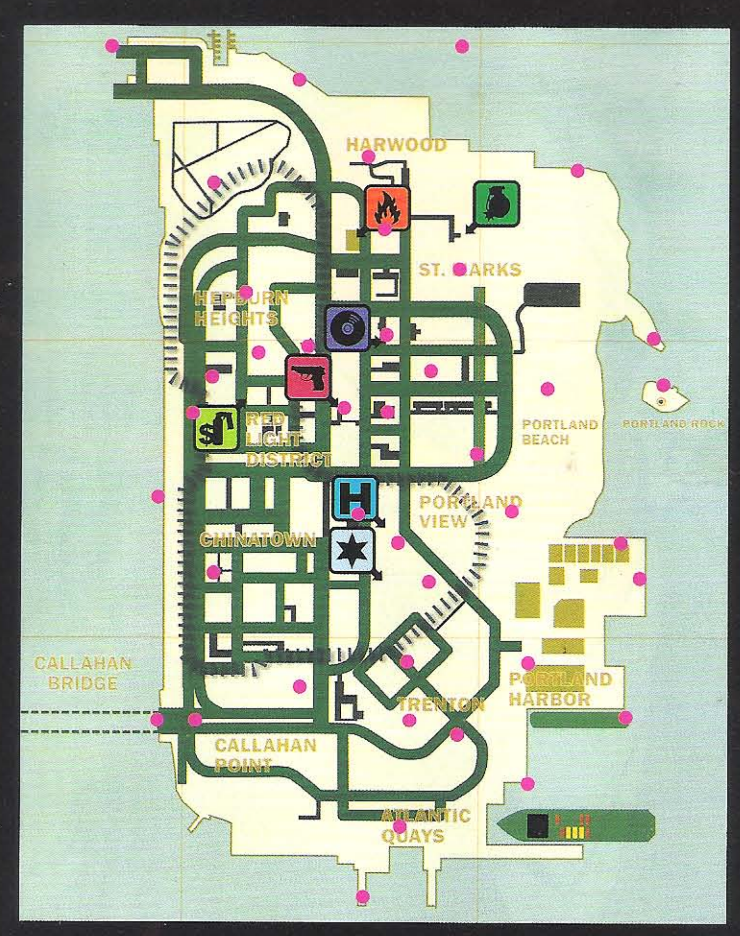


■**攻略要点：**到达目的地前可以先到唐人街里拿一个砍刀，然后去找地图上有红点标示的位置，那里有三个Sindaccos的人，连打再骂的将他们三人砍死就可完成任务。

MISSON 4 SNUFF

接收地点	Atlantic Quays（Vincenzo）
报酬	500美元

JD O'Toole本来一直是在Sindaccos下做事，他委琐的经营着一家色情俱乐部。Vincenzo最近得知他想要投靠到Leone这边来，他要利用JD目前在Sindaccos中还有一席之地的机会，把他当作卧底找机会再教训一下Sindaccos。但是现在唯一的障碍就是有几



个Sindaccos的眼线一直在盯着JD，Vincenzo要求Toni去干掉他们！

■攻略要点：首先驾车来到Ammu-Nation武器店购买一把手枪，然后到下一目标地将Sindaccos的几个眼线全部干掉，并从其中一个人的尸体旁边找到一部手机，突然手机响起，电话的另一端就是JD，刚才的那一幕竟然已经被他用摄像机拍录下来，不过他保证不会把录像带传播出去，当Toni质问他所欠的钱时，他解释说先用Sindaccos的那辆车来作暂时的抵押，等有了钱马上就会还上，不过使用前要先将车身重新涂一遍漆，否则会被Sindaccos的人认出来。将车开到Pay' n' Spray花100美元做一次喷漆就可以完成本任务。

MISSON 5 SMASH AND GRAB

接收地点	Atlantic Quays（Vincenzo）
报酬	1000美元

Vincenzo的几个手下因为没有经验竟然在做交易时被警察包围了，现在因为无法突围而被困住。Vincenzo对这几个人的无能感到极度的不满，这次他交给Toni的任务就是将这几个白痴一样的家伙给救回来。

■攻略要点：首先要找一辆可以坐下四个人的车，最好耐撞一点的。画面的右侧会有提示，蓝色的槽代表的是目前那些人的生存状态，如果在减到底前还没有赶到的话他们就会因为没有坚持住而被警察击毙。开车到事发点将众人接走，摆脱警察后到Pay' n' Spray将车改装，这样就可以大摇大摆的将人送回到Vincenzo处。

MISSON 6 HOT WHEELS

接收地点	AtlanticQuays
报酬	无

再次见到Vincenzo时Toni感到有些意外，今天的Vincenzo并不像平时那样飞扬跋扈，虽然骨子里透出一股让人感觉很难受的傲气，但这一次Vincenzo几乎是哄着Toni去为他做事。本次的任务很简单就是帮Vincenzo把他的一辆车开回来。虽然Toni觉得中间有些蹊跷，可是作为自己上司的命令只好照办。



■攻略要点：开到目标地会找到标有蓝色箭头Vincenzo的跑车，就在Toni打算离开的时候突然从四面八方冲过来好几辆警车，他们将Toni包围起来，没有办法只能先将该死的警察摆脱掉。此时的警戒度为三颗星同上一任务相似，这里也要在没有警车跟着的情况下到Pay' n' Spray给车喷漆，这样才能消除警戒。再次将车开到目的地，Toni现在已经是怒发冲天，正想找Vincenzo好好理论一下。突然Toni的手机响了，果然是Vincenzo打来的。Vincenzo开门见山的就问自己的车怎么样了，丝毫不担心Toni的安危，Toni实在是忍无可忍了对Vincenzo破口大骂，斥责Vincenzo故意陷害自己。Vincenzo非但不觉得理亏，还一口咬定这件事跟自己无关，并且反过来对Toni说他目前的一切都是自己给的，理应为他来卖命。Toni觉得跟这种几嫉贤妒能的小人没什么好说的了，将电话挂掉，他决定将Vincenzo的车毁掉，以此来惩罚他。接下来将车开到垃圾场碾碎就可以完成任务。

Toni的手机响了，原来是妈妈打来的。（黑社会的妈妈貌似也好凶）她对于Toni回来自由之都这么长时间都不去看她这件事相当的不满。并且命令Toni马上去她的住所去见她。



（下面是分支剧情，可以去妈妈那里，地图标志为"C"，或者是去JD O' Toole那里接任务，标志为"J"，本篇攻略是以先去妈妈那里为主线进行的。）

MISSON 7 SNAPPY DRESSER

接收地点	Ma Cirpriani（Mama）
报酬	100美元

回到妈妈的住所后，妈妈仍然还在为Toni一直不给她打电话而生气，并且她也不想见Toni，她认为一个不给妈妈打电话的人不会是个好男人，并且还特意提到了Giovanni Casa这个人，他就是好男人，只因为他每天都给妈妈打电话。（寒一下这个理由……）Toni为了证明Giovanni Casa不是一个好男人而去收集材料。

■攻略要点：首先到住所地取得照相机，之后驾车来到Casa' s deli，这里会看到Casa刚巧从房间里出来，跟上他的车，但是不要离得太近否则就会被发现。途中他会将两个浓妆艳抹的女人接上车。一直跟踪他的车到郊外，Casa将车停在一片空地后竟然跟两个女人做起了非常委琐的事情，用相机将这一幕照下来后将照片交给妈妈就可以完成任务。

MISSON 8 BIG RUMBLE IN LITTLE CHINA

接收地点	Ma Cirpriani（Mama）
报酬	100美元

虽然拍到了别人的委琐照片可仍然无法让妈妈对Toni的印象有所改观。她对于自己的儿子将时间花费到偷拍别人这件事上相当的不屑，并且还认为Toni是个胆小鬼，并不像是一个真正的男子汉，而像一个女人。为了向母亲承认自己，Toni决定去唐人街杀死几个黑势力的人以此来证明自己的勇气。

■攻略要点：驾车到唐人街，这里一共需要杀死两拨敌人，第一拨是在唐人街里，进去就可以找到；另一拨则在外面的一辆车里，开车逼迫它停下然后将里面的人杀死即可。

MISSON 9 GREASE SUCHO

接收地点	Ma Cirpriani（Mama）
报酬	1000美元

"鏖战"归来，妈妈仍然不满意。各种刁难刻薄的话还是络绎不绝的传到Toni的耳中。（这是什么妈妈啊……）Toni说为了妈妈可以做任何事，于是她又提出了新的要求，去参加一场赛车比赛，而且必须要打败Sucho拿到冠军。

■攻略要点：参加比赛必须要用桥车，按照地图上给出的黄色光圈中的箭头行驶，不要过于求快，首先先挑选一辆非常优秀的车（最好是黑帮经常驾驶的黑色轿车，此车综合性能极好），之后刚开始要多熟悉黄色标志点出现的位置，尾随行驶，到达任务路段后半段时会出现很多直道以供玩家超车。拿到第一名后就会出现跟Sucho一对一的比赛，迅速追上驾车横堵，将他从车中逼出来后射杀之就可以完成任务。

MISSON 10 DEAD MEAT

接收地点	Ma Cirpriani（Mama）
报酬	500美元

再次见到妈妈时，她仍然没有平息心中的怒气，原来因为上次偷拍Casa的事情，他不再交纳任何保护费了。妈妈要Toni去好好教训他。

■攻略要点：见到Casa后将他带到锯木厂，在车上Casa好像有些不好的预感，一直在跟Toni套近乎，并且保证说会把欠的保护费都交上，但是Toni根本不去理会他。到了锯木厂后从背后接近他用斧头将其砍死，此时锯木厂的员工报了警，门口有许多警察封锁了现场，驾驶着装有Casa尸体的汽车设法摆脱他们，之后将Casa尸体送回他的饭馆里。（注：此处情节因为太过血腥，描述过程跟原文有些出入，请读者大人谅解。）

MISSON 11 NO SON OF MINE

接收地点	Ma Cirpriani（Mama）
报酬	无

即使Toni做了如此多的事，想要得到妈妈的信任。但是她似乎骨子里就非常讨厌Toni。最后竟然说不想要他这个儿子了，要杀死Toni！（世界上真的有这样的母亲吗？）面对从四面八方包围过来的妈妈手下的杀手，Toni此时的心情该有多么的凄凉……

■攻略要点：将母亲的杀手全部打死，一共有五批人，需要利用好地形与敌人周旋。打死敌人后要第一时间拿到他们身上掉下的武器。楼梯旁边有一个补血道具HP不够时就去补给一下吧。

面对如此心狠手辣的母亲，Toni也失去了重新回归家族的信心，没有办法他只好去JD O' Toole那里碰碰运气。

MISSON 12 BONE VOYEUR!

接收地点	Red Light District(JD O' Toole)
报酬	500美元

现在的JD只是暗地里为Leone做事，所以也不可能跟穿着一身Leone家族制服的Toni混在一起。回到家中将制服换成便服后来到J的住处，此时的JD穿了一身极为变态的衣服，Toni对于他的这种恶趣味显然已经习以为常，更关心是什么时候他才能将钱还给自己。说到正题后JD仍然没有收敛起他那让人感到恶心的笑脸，他换了一身衣服后决定跟Toni一起去收费。

■攻略要点：在一定的时间限制内跟JD乘车在Red Light District 周围寻找他手下的妓女，从她们那里收取工钱。有些在地图



上是有标示的，而有些必须将车开到附近时JD才会指给Toni看，其中有一个妓女在交钱过程中会遇到匪徒的抢劫，需要下车将匪徒打死将钱再抢回来。

MISSON 13
DON IN 60 SECONDS

接收地点	Red Light District(JD O' Toole)
报酬	1000美元

Toni刚来到JD那里看见他慌张的表情，他要求Toni马上帮他一个忙。不知道什么缘故，警察突然注意到了他的行踪。而现在Salvatore就在他这里，不能被警察抓到Salvatore，虽然Leone有负于自己，可是作为自己曾经的BOSS，Toni还是顾及到以前Salvatore对自己不薄而决定帮助他脱险。

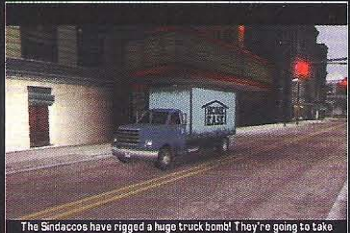


■攻略要点：出门后马上进入目标车，想办法甩掉警察后，将Salvatore带到他自己的住处即可。获救的Salvatore对Toni刮目相看，对于之前Vincenzo如此的怠慢toni也感到非常惋惜，他保证今后会对Toni加以提拔，Toni只要有困难就可以去找他，他会像一个亲叔叔那样对待Toni的。

MISSON 14
A VOLATILE SITUATION

接收地点	Red Light District(JD O' Toole)
报酬	1000美元

Toni来到JD这里后，发现他躲在家中不敢出来，在Toni的追问到才知道，今天有一个重要的碰头会由Leone举行，而Sindaccos打算趁这个机会炸掉Leone的赌场，不想惹祸上身的JD当然只会躲在家里了。为了不让Sindaccos的阴谋得逞，Toni再次孤身救险。来到目标地Leone的赌场Casino门口，Toni又接到了JD的一个电话，他提醒Toni说，Sindaccos的人已经到达赌场了，Toni的任务就将其找出来别消灭他们。



The Sindaccos have rigged a huge truck bomb! They're going to take out the Casino in one go!

■攻略要点： Sindaccos开始会用人体炸弹来威胁Leone的赌场，一定要在其靠近前就消灭掉他们。最后对方会开来一个装有炸弹的大卡车，这个比较难对付，要尽可能的阻止他的靠近，一旦阻止不了可以在一定时间内将卡车开走，但是要尽快的从车中跳出来。

MISSON 15
BLOW UP 'DOLLS'

接收地点	Red Light District(JD O' Toole)
报酬	1500美元

因为上次Sindaccos对Leone采取的大规模破坏行动，激怒了Leone的高层，他们决定组织一起报复行动，JD告诉Toni说Sindaccos经济的命脉主要来自去他的夜总会——"The Dolls House"的收入，如果把它给除掉，对于Sindaccos的打击将是致命的。

■攻略要点：驾车来到在SAINT MARK'S的炸弹安装厂，装好炸弹后来到地图上黄色标志的夜总会The Dolls House那里，中间不要让车受到过多的碰撞，否则炸弹会有爆炸的危险，驾驶炸弹车冲进有人把守的小广场中将车停在黄色光圈中，然后马上离开汽车，跑到安全的地方按〇键引爆炸弹，随着一声巨响诺大的建筑物转瞬间被炸成平地。

MISSON 16
THE OFFER

接收地点	Portland Beach(Salvatore)
报酬	500美元

当Toni再次回到Salvatore的别墅时，发现面前这位在黑白两道都叱诧风云多年的老油条，如今竟然也有如此失落的一面，这个世界上也有能让他如此的烦愁的事情。在冗长的交谈中Toni才了解到原来是跟码头的同盟工会首领Jane Hopper发生了一些矛盾，Toni决定代表Leone去找这个女人谈判。当Toni来到这个码头时，就有大批的工人包围过来，Jane显然对Salvatore和Leone都没有什么兴趣，只轻蔑了抛一句，"谢谢你们之前的资助，不过我现在没兴趣陪你们玩。"就走了，而Toni接下来要面对的是大批想要致他于死地的码头工人。

■攻略要点：本关的任务就是逃命，开始遇到的敌人都是没有武器的，所以不用害怕，沿着海岸线向北跑，直到Portland Beach逃出对方的领地即可完成任务。

MISSON 17
HO SELECTA!

接收地点	Portland Beach(Salvatore)
报酬	500美元

Salvatore为了可以跟Jane拉好关系，决定让Toni帮忙去找几个妓女送给她手下的人享乐。

■攻略要点：本关要在规定的时间内将六名妓女送到码头，因为时间比较紧，一个人一个人送显然不够现实，最好在接任务前先准备一个带后蓬的大车停到Salvatore别墅的门口，用这个车去找人一次可以装三个，然后一起送到码头，这样两次就可以完成任务。有些妓女在车里正在和人"交易"需要将里面的人打死再将妓女带走。

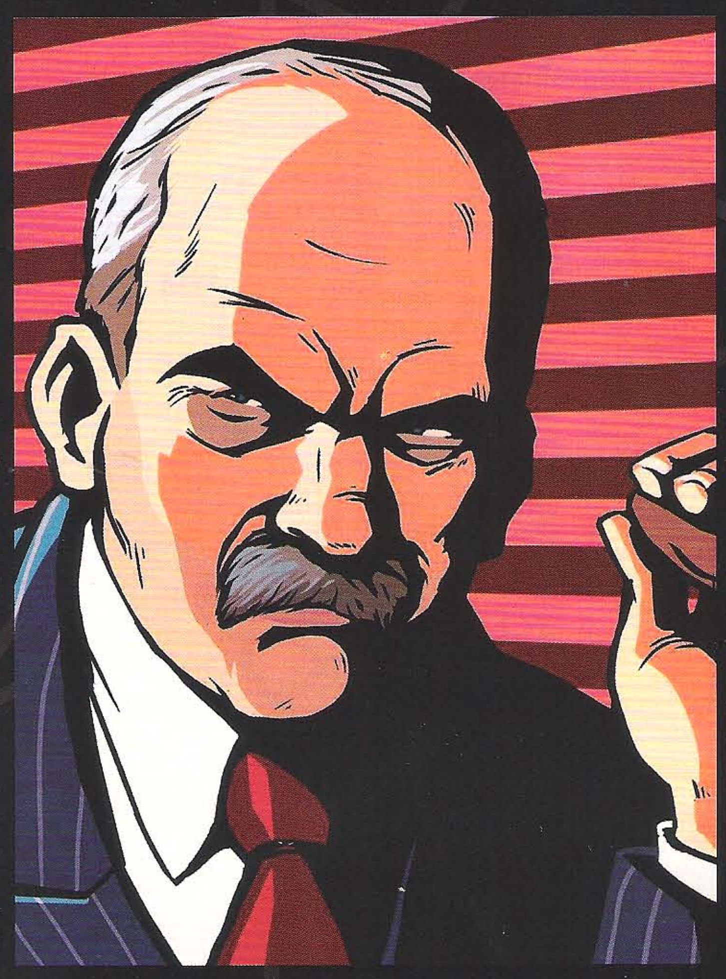
完成任务后会接到一个女人的电话，原来是Salvatore的女人Maria，从Salvatore的电话本中找到Toni手机号的她，希望自己男人的这条新的"小狗"也能陪自己玩玩。（地图上新增"M"标志，可以在那里接到Maria给派的任务。）

MISSON 18
FRIGHTENERS

接收地点	Portland Beach(Salvatore)
报酬	1000美元

虽然Toni的努力起了一些效果，Jane对于Leone已经不再那么抵触了，可是她的手下仍然有些顽固分子。这次Salvatore交给Toni的任务就是去教训一下那些不顺服的家伙。但是只要打他们一顿就好了，不要打死。

■攻略要点：地图上有三个红色的标志，需要教训的三个人都在车内，需要先将他们逼下车，然后再拿拳头揍。三个人里最多允许有一个人被误杀死。



MISSON 19
ROLLERCOASTER RIDE

接收地点	Portland Beach(Salvatore)
报酬	1000美元

Salvatore和Toni的种种努力最终也没有驾驭这个利欲熏心的女人，忍无可忍的Salvatore终于发怒了，他告诉Toni，是该给Jaone点颜色的时候了。

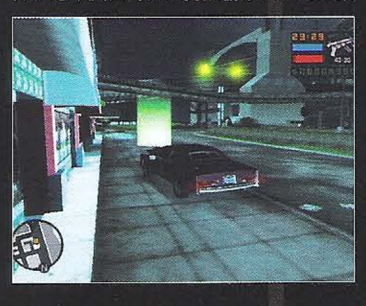
■攻略要点：首先要快速来到目标地，将Jaone的司机杀死。换上司机的衣服后坐上驾驶室的位置等待Jaone出来。等她坐上车以后就开始我们的疯狂行动，画面右端有一个惊吓槽，驾驶汽车在街道上飞驰、碰撞都会使这个槽增长，这里注意不要有太多的去碰撞，因为车子会因为禁不住而爆炸的。惊吓槽满了以后Jaone会彻底的臣服，再将她送到目标地就可以完成任务。

MISSON 20
SHOP'TIL YOU STROP

接收地点	SAINT MARK'S(Maria)
报酬	100美元

因为Toni没有第一时间赶到这里，结果被Maria抱怨了好久。今天的任务就是陪她去逛街，当然我们的Toni只是个司机。

■攻略要点：带着她来到第一处购物的地方，这个疯狂的女人竟然偷东西！对方报警后Maria跳上了Toni的车，此时会出现一颗星的警戒，很容易就可以甩掉警察。接着到第二个商店中，Maria再次进行偷窃，此次的警戒变成三颗星，可怜的Toni必须要摆脱掉警察后才能带着Maria回到她的住处去。原来这个女人所谓的购物就是去寻找刺激，以Salvatore的财力她怎么可能会没有钱买东西……这个社会真是……



MISSON 21
TAKEN FOR A RIDE

接收地点	SAINT MARK'S(Maria)
报酬	500美元

Toni的司机兼保镖生涯貌似暂时还不会结束，这次又要开车送Maria去她的手下那里进行一个交易。

■攻略要点：驾车送Maria到达指定地点后，在对方车的交易过程中Maria遭到了挟持，在Maria的大声呼叫救命声中，Toni开始追赶对方的车辆。追使对方停车后将里面的人打死救出Maria，再将Maria送回她的住处就可完成任务。Maria对于Toni奋不顾身营救自己的表现表示出了好感，一改之前的态度，甚至要求Toni上去喝杯咖啡，不过被Toni婉言拒绝了。

MISSON 22
BOOBY PRIZE

接收地点	SAINT MARK'S(Maria)
报酬	无

再次来到Maria的住处，却不见她的踪影，除了窗台上留给Toni的一封信。因为上次的事情，Maria对Toni充满了好感，可是她喜欢恶搞的性格仍然依旧，这一次她将自己作为一个摩托车赛的冠军奖品，并且要求Toni去比赛将她赢回来。如果Toni不去做的话，让Salvatore知道这件事，不仅是她自己，就连Toni也会跟着倒大霉。看

完信的Toni无奈的摇摇头，只能硬着头皮去迎合这个疯狂的女人。

■**攻略要点：**首先要抢一辆摩托车去参加比赛，比赛时没有必要去追求速度，只要不从车上摔下来，一直保持中速。这次赛车的难度要比上一次汽车竞速要高的



多。首先要保证自己绝对不能摔下来，其次多练习弯道R1甩车的技巧。第一圈时只需要尾随车队即可，伺机在第二圈熟悉赛道后超车夺冠。得到冠军后Maria想要以身相许，可是Toni的不解风情让Maria颜面尽失，她很快就甩掉了Toni跟着一个叫Wayne的人走了。

Toni接到了Salvatore的电话，询问Maria的下落，他还抱怨说这个贱人只有在缺钱的时候才会来主动找自己，Salvatore接着说叫Toni尽快到自己的住所，他有新的任务要交给Toni来做。

MISSON 23 BIKER HEAT

接收地点	SAINT MARK'S(Maria)
报酬	1500美元

Toni决定在见Salvatore之前先找到Maria，结果当他在Maria家中的床上找到她时，她的脸和身上已经是伤痕累累。在Toni的一再追问下Maria才告诉他说这是Wayne打的。上次摩托车比赛的事情让Maria非常的不爽，郁闷之余她就去跟Wayne一起去发泄了一下。Wayne对Maria早已垂涎三尺，送上门来的女人当然不会拒绝。可是当他听说Maria心目中还有别的男人的时候勃然大怒，对Maria大打出手，更让Toni感到头疼的是，Maria竟然将她和自己说成是一对，还告诉了Wayne。他怒斥Maria所做出的愚蠢的行为，并且明确说明自己和她没有任何关系。如果这件事被Salvatore知道，他和Maria都是死路一条，从Maria那里打听到了Wayne的下落后，Toni匆匆的离开。

■**攻略要点：**到达唐人街的目标地点后会找到Wayne和他的一些手下，见到Toni后他会驾驶一辆摩托车逃跑，而剩下的人会极力阻止Toni。这里不要也骑上摩托去追，虽然Wayne跑的都是狭小道路，只能用摩托车通过，可实际上如果硬追的话难度相当的大。推荐驾驶一辆汽车后在他经过的路线上等待，运气好的话就可以将他从摩托车上撞下来，上去拿枪杀掉他，这样要比在摩托车上用枪打死他的可能性高得多。

MISSON 24 OVERDOSE OF TROUBLE

接收地点	SAINT MARK'S(Maria)
报酬	无

OVERDOSE OF TROUBLE

搞定了Wayne后，Toni再次回到Maria这里，这个多事的女人竟然犯起了毒瘾，她要求Toni带着她去找毒品。

■**攻略要点：**到达第一个目标地时竟然碰到了好多骑着摩托的Wayne的手下，因为Toni杀死了Wayne，他们都对toni恨之入骨。因为现在的Maria行动不便，Toni根本无法应战，只能带着Maria到处躲避摩托党的追杀。这里要经过几个目标地后最后将Maria送到Salvatore的别墅去，中间不要和敌人做过多的纠缠，他们的人是杀不完的，找一辆耐撞汽车一路开到底。

MISSON 25 CONTRA-BANNED

接收地点	Portland Beach(Salvatore)
报酬	1000美元

虽然Maria平安到达了Salvatore的别墅，可是"久别重逢"、"生离死别"的这对夫妻似乎一点都没有留恋对方的意思，Toni在双方谩骂和争吵中接过了Salvatore派遣的下个任务。

■**攻略要点：**首先要找一辆可以最少乘坐四人的汽车到地图上指定的地点去接三个Leone的成员，之后带着他们来到Portland Docks。原来这是一场毒品交易，Salvatore安排Toni来进行交易显然是别有用心。对方对于Toni一行人迟到数个小时的行为显得相当的不满，还扬言说这是跟Leone的最后一次合作，谈判未果双方都亮出了家伙，似乎在黑帮交易中这种尔虞我诈的场面实在再常见不过了。突然远处传来了警笛声，到底是谁报的警现在已经没有人有时间去考虑了，双方乱作了一团互相射杀起来，趁这个机会一举消灭对方所有的人，然后坐上装有毒品的红色汽车，甩掉警察将车开回到Salvatore的车库。

这时好久没有联系的JD打来电话，这段时间Toni的所作所为他都已经知道了，更知道现在的Toni深得Salvatore的器重，他半开玩笑的说即使高升了也不能忘了老朋友啊，他还有些事情想要拜托给Toni。

MISSON 26 SALVATORE'S SALVATION

接收地点	Red Light District(JD O' Toole)
报酬	1500美元

JD满面愁容的坐在门口的台阶上，当Toni赶来时他好像看到救星一样。JD慌慌张张的说了半天才把具体的事情告诉给Toni，原来是Salvatore在离开俱乐部的时候被Sindaccos的人给绑架了，现在下落不明。Toni在对JD废话连篇的行为指责了几句话后，马上跟JD一起出来寻找BOSS的下落。

■**攻略要点：**出来以后就会受到Sindaccos的人的围攻，不要管他们抢一辆车后跟上目标车，通过对方车的"带路"，Toni和JD顺利找到了Salvatore被绑架后安置的地点，他们下个难题就是如何平安的救出Salvatore。对方发现Toni的行踪后会迅速将装有Salvatore的轿车开往垃圾厂，对方车的速度极快，所以这里绝对不能有半点犹豫牢牢的跟住目标车，争取在对方将车停在碾压机下等待机器将车抬走前，将车开走。

MISSON 27 THE GUNS OF LEONE

接收地点	Red Light District(JD O' Toole)
报酬	3000美元

Toni接到了JD的电话，在电话中JD显



得十分着急，原来因为绑架事件，Salvatore非常恼火，现在更是孤身一人的到处寻找Sindaccos的人打算报复，为了主子的安全，JD希望Toni可以跟他一起来保护Salvatore。

■**攻略要点：**首先来到地图上绿色标志的房顶取得狙击枪，旁边有让时间变慢的胶囊可以取得。来到黄色标志触发剧情。Salvatore带着两名手下对街道上的Sindaccos成员进行了疯狂的射杀，看到对方BOSS亲自出马的Sindaccos的人也不是吃软饭，他们的人越来越多，而Toni要做就是掩护Salvatore尽量多的狙击死一批又一批冲出来的Sindaccos的人。最后警察也会出来维护秩序，一样也要杀掉。

MISSON 28 CALM BEFORE THE STORM

接收地点	Red Light District(JD O' Toole)
报酬	1000美元

在Salvatore的带领下，Leone重创了Sindaccos，使得他们在短时间内无法再对Leone构成威胁。为此所有Leone的人都感到异常的兴奋。可是利益争夺永远都不可能平息。新的威胁似乎又在悄然产生，有消息传出来说有人想要破坏集团内部的和谐。JD告诉Toni去注意Sicilians的首领——Mansion这个人。

■**攻略要点：**驾车在规定时间内来到Salvatore所在的公寓前，Mansion已经乘坐上直升飞机准备离开，开车一直紧跟着直升飞机。虽然飞机在空中没有交通限制，可是因为它开得很慢，所以跟踪起来也不会很吃力。最后Mansion的飞机会停在唐人街的一个屋顶上。Toni下车后潜伏在附近



偷听他们的讲话，原来他们真的有干掉Leone控制这座城市的野心。一个不小心Toni被对方发现只能应战。将Mansion所有的手下消灭就可以完成任务。

MISSON 29 THE MADE MAN

接收地点	Red Light District(JD O' Toole)
报酬	1500美元

今天的JD满面春风，并且第一次换上了一套体面的西装。虽然衣服包裹在他像球一样的身体还是那样的委琐。原来Salvatore决定犒赏一下他，为了这么长时间里他为集团所做的贡献，而Toni则负责将他送到"颁奖"地点。

■**攻略要点：**半路会受到来自于Sindaccos成员的袭击，将他们拖到僻静的地方干掉他们。之后驾车来到垃圾厂，就在JD疑惑为什么Salvatore会选择这样一个地方来见他时，乌黑的枪口已经对准了他的后脑。也许在JD死的那一瞬间他也不明白为什么Salvatore会要他的命，也许真的如杀死他的Mickey所说，Salvatore已经不信任他了。但是在这样的一个环境下，这样的一个社会中，所谓的忠诚和信任又是多么的无稽，而Toni是不是有一天也会落到这样一个下场呢？

开着装有JD尸体的车子先送Mickey回到他所在的住处，这里车子会不断的往外滴血，不要被警察发现，否则就会有两颗星的警戒。最后要将车开到大海中毁灭尸体。完成任务后让人厌恶的Vincenzo打电话来找Toni，不知道有什么事的Toni再次去见这个曾经作为自己上司的卑鄙小人。

MISSON 30 THE PORTLAND CHAINSAW MASQUERADE

接收地点	Atlantic Quays(Vincenzo)
报酬	3000美元

Toni如约来到Vincenzo的住所，却并不见人。这时Vincenzo又打来电话，将见面地点改为在码头，并且强调Toni必须只



能一个人来。鉴于Vincenzo曾经有陷害过Toni的先例，Toni当然不会轻易相信他的话，可是Vincenzo一再恳求Toni一定要来，过去的事都是他做的不对，现在他已经把Toni当作是自己的兄弟一般看待，最重要的这是Salvatore的意思。Toni不敢违抗BOSS的命令，只能硬着头皮前往码头，不过他在最后警告了Vincenzo，如果他想要什么花招，就一定干死他！

■**攻略要点：**来到Vincenzo船上后，可以找到防弹衣和一把左轮手枪，一定要拿到。进入里面的仓库内，会出现好多衣着Leone制服手持电锯的杀手，显然这是Vincenzo的部下。在打电锯男时一定要尽量拉开与他们之间的距离，这里推荐用加速跑配合跳跃，可以快速移动。当消灭所有的电锯男后Vincenzo会亲自登场，对于Toni他充满了嫉恨之情，只有杀掉Toni他才能在Salvatore面前找回从前的地位。将这个心胸狭隘的小人打死后，回到甲板上即可完成任务。这时Salvatore打来电话，看来又有新的冒险等待着Toni……

MISSON 31 SINDACCO SABOTAGE

接收地点	Portland Beach(Salvatore)
报酬	1500美元

虽然Sindaccos现在已经无法再像从前那样嚣张，但同时Leone也是元气大伤，就在这个时候，另一大黑帮势力Diablo开始向Leone发起挑战，现在两个帮派的成员正在街道上展开激烈的战斗。Toni此行的目的就是帮助困境中的Leone成员战胜对手。

■**攻略要点：**在Salvatore别墅前的车库中会有Salvatore留给Toni的武器和防弹衣，装备准备好后就向目的地进发。画面的右端会给出双方目前人员的生存状况。要保证Leone方不被全灭，并且消灭掉对方即可完成任务。战斗结束后，Salvatore打来电话询问状况，虽然Leone战胜了对手，并且暂时控制住了局面，但是伤亡却也十分的惨重。在这座城市中Leone正在逐渐的被排挤已经是不争的事实，虽然BOSS Salvatore并不愿接受这个事实。

MISSON 32 THE TROUBLE WITH TRIADS

接收地点	Portland Beach(Salvatore)
报酬	1500美元

在别墅前的空地上，Salvatore向Toni展示着他买的新跑车，Maria也在这里，似乎她和Salvatore之间永远有吵不完的架。Salvatore拜托Toni帮他到自己的军火库去取一部分钱，以支付这辆车的费用，嘱咐完后Salvatore就跟老婆出去风流了。

■**攻略要点：**到达军火库后，发现Diablo已经将这里占领，他们用炸药将整个军火库的库房都变成了一片火海。优先将地图上有绿色标志的散落的钱抢过来，杀人是次要的。将所有钱都拿走后驾车在敌人的围追堵截下返回Salvatore的别墅。

MISSON 33
DRIVING MR LEONE

接收地点	Portland Beach(Salvatore)
报酬	4000美元

当Toni再次见到Salvatore时，自己的BOSS竟然发疯似的用枪对着自己。在Toni还没明白怎么回事时，Salvatore骂了自己一句白痴，又将枪放了下去。似乎又有什么事情困扰着他，现在的他对周围人对自



己的评价甚为敏感。原来是自由都市的市长谴责Salvatore的行为导致了现在当地的经济状况较周围地域下降的很厉害，对于市长这种白痴言论Salvatore实在是无法容忍，他决定带着Toni一起去Staunton Island的市政厅讨个说法。

■**攻略要点：**驾车跟Salvatore一起来到渡口发现这里埋伏了许多警察，而此时已经有三颗星的警戒了，先想办法甩掉警察，然后将车开往下一个目标Callahan Bridge，因为现在桥还没有建好，中间还有一段是断的，这里必须要加大马力向前冲，从空中飞到桥的另一端去。到达Staunton Island后先到Salvatore安排的Safe House去做临时落脚点。

第二章 Portland Island

MISSON 34
A WALK IN THE PARK

接收地点	BELLEVILLE PARK(Salvatore)
报酬	1500美元

Toni接到Salvatore打来的手机，可是因为信号不好而半途中断了。Toni来到BELLEVILLE PARK的电话厅再次与Salvatore通电话。因为市长的不合作，Salvatore决定不再跟他过多废话了，他要求Toni去干掉现在在公园散步的市长R.C.Hole。

■**攻略要点：**公园内部有非常多的保镖和警察，尽量不要硬拼，找机会远程射击或狙击打死市长。注意打死完市长后一定上前将他的手机拿到手，然后带回Safe House。

MISSON 35
MAKING TONI

接收地点	NEWPORT(Safe House)
报酬	2000美元

回到家中后Toni在桌子上看到Salvatore留给自己的一个小字条，他告诉Toni一会会有人来接他。出门后果然看到了Mickey，Toni一头雾水的跟他以及其他Leone的成员去见面地点。

■**攻略要点：**驾车前往目标地点即可，原来是举行一个小小的仪式，正式承认Toni成为Leone的高层人员。

MISSON 36
THE MORGUE PARTY CANDIDATE

接收地点	TORRINGTON(Donald Love)
报酬	1000美元

在Salvatore的安排下Toni要帮助一名叫Donald Love的人做事。第一个任务竟然是帮助他抢回一辆灵车。

■**攻略要点：**找到目标车后就去撞击他，直到司机被赶出来，换上目标车后就会受到警察的追击。将汽车换涂一下漆色后摆脱警察，最后将车开回到Donald Love就可以完成任务。接到Salvatore的电话后再次回到他那里待命。

MISSON 37
CAUGHT IN THE ACT

接收地点	ROCKFORD(Salvatore)
报酬	2000美元

在一个小型的渡口，Toni与Salvatore碰头，他们这次的目的是去调查另一个黑势力团体Forellis在这跟这件事有关。

■**攻略要点：**因为是在船上的战斗，准星相当的不稳定，必要的时候可以按住L键来减缓准星移动的速度，以此来提高射击的精确度。在本关任务中要不断的攻击周围的船只，这些都是一些装备精良秘密军队。最后会有一架直升飞机，只要坚持到打爆它就可以完成任务。最后Salvatore猜测是曾经有人背后控制过市长，而这其中可能性最大的就是Sicilians的人。

MISSON 38
SEARCH AND RESCUE

接收地点	BEFORD POINT (Salvatore)
报酬	2000美元

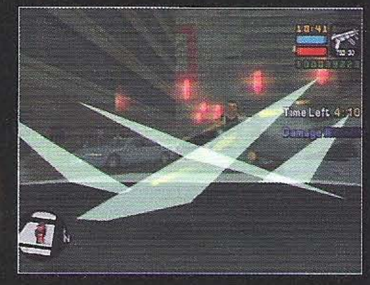
Salvatore打手机给Toni叫他到BEFORD POINT的电话厅去接电话，他要介绍给Toni一个人。Toni再次接到电话时，Salvatore已经被困住了。原来现在Sindaccos和Forellis正在火拼，而Salvatore被夹在了中间无法脱出，他让Toni先将自己的防弹汽车开出来，然后再将他从那里救走。

■**攻略要点：**先到车库将防弹车开出来，到达下一个地点后会遇到许多正在互相攻击的人。他们见到Toni就会集体攻击Toni，将车停在外面进入将Salvatore救出来，最后乘车开回Safe House的车库即可。

MISSON 39
TAKING THE PEACE

接收地点	LIBERTY CAMPUS(Salvatore)
报酬	2500美元

再次到电话厅接到Salvatore的电话，Salvatore说有些东西要给Toni，并且保证他一定会喜欢。不过要先在附近找到一辆指定的篷车。原来Sindaccos的首领Paulie



为了两大帮派的火拼着实的头疼，他这次来就是找Forellis的人进行谈判了，希望能够借此机会讲和，大家各不侵犯对方的利益。而Salvatore当然不会就这么让他们联合在一起，他在Pulie的车上做了手脚，使得Toni可以在篷车上通过控制器对它的车进行控制，接下来就由Toni一手来破坏这次谈判吧。

■**攻略要点：**按×键后可以对Paulie的车进行控制，这里只能使用第一人称，并且在控制上会有少许的延迟。将车开到目标地的小巷子里，这里会有大批Forellis的人，用车将他们全部压死。这里有五分钟的时限，超过这个时限就会因为Paulie发现车内的控制装置而导致任务失败。如果没有将所有的敌人都压死车先被打爆了任务也同样会失败。

MISSON 40
SHOOT THE MESSENGER

接收地点	LIBERTY CAMPUS(Salvatore)
报酬	3000美元

Salvatore通过电话告诉Toni说，有个多嘴的家伙了解到Forellis和Sindaccos之间的争斗是来自于Sindaccos的挑拨。他现在正打算去将这个情报传达给Forellis的首领，对于Leone来说，当然是他们之间矛盾越大就越好，所以一定不能让Forellis的人知道这件事，Toni的任务就是截下这个人。

■**攻略要点：**到达一个小的渡口，那里有Salvatore为Toni准备好的小汽艇，跟上目标船。在船上因为无法瞄准所以还要等上了岸再说，不要离他太近，否则会被他攻



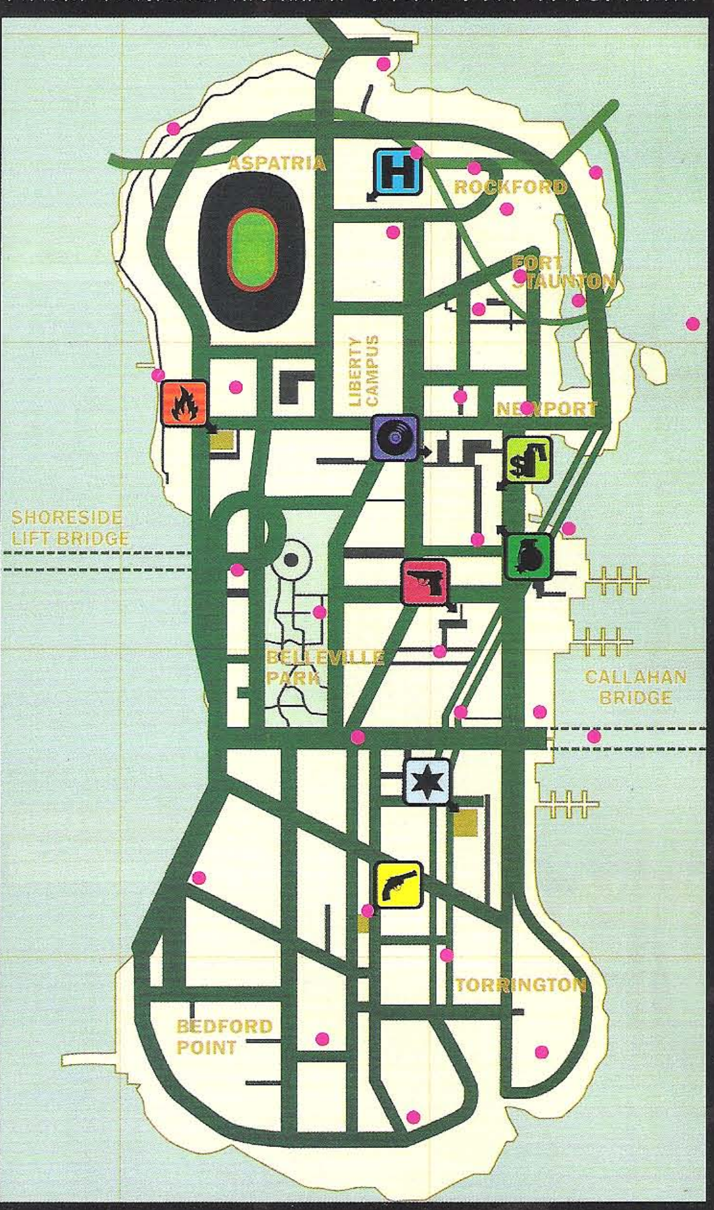
击到Toni的小船伤害过多的话就会爆掉。跟上岸后不要管其他人，跟上去射杀死那个人，不要给他乘车逃跑的机会。

MISSON 41
STEERING THE VOTE

接收地点	TORRINGTON(Donald Love)
报酬	1500美元

因为市长已经被Toni杀死，自由之都中新的一轮市长竞选也即将开始。Donald Love作为Leone多年的好友也将参加这次竞选，如果他能当选将对Leone今后的发展提供非常多便利的条件。这也是为什么Salvatore极力要求Toni帮助Donald Love的原因。本关的任务就是帮Donald Love拉选票，当然方法是比较暴力了。

■**攻略要点：**这里要在一定的时间内占领地图上五处取得的选民支持，必须开着选票车到那里才可以。对手的选票车有两台，



他们也可以不时的将选民区域夺回来。可以先干掉对方一个选票车，然后迅速占领五处区域，最后再来专心对付对方剩下的那辆选票车，因为此时自己的选票车估计已经破烂不堪了，防止因为车子废掉而使任务失败，还是换一辆车吧。只要在规定时间内占领五处地方又毁掉对方的两辆选票车的话就可以完成任务。

MISSON 42

CAM-PAIN

接收地点	TORRINGTON(Donald Love)
报酬	1500美元

因为这次竞选的对手——O' Donovan是站在Forellis一边的，那么就必须要赢得这场竞选，即使要使用一些非常规的手段。Toni当然会有自己的办法。



■**攻略要点**：在规定时间内干掉反对的竞选人员，一共有三批，第一批位于TORRINGTON的一座建筑物的楼顶，从楼梯上去后用枪将目标人全部打死，注意他们有保镖；第二批在BELLEVILLE PARK的一个小胡同里；第三批在LIBERTY CAMPUS的小平台上。

MISSON 43

FRIGGIN' THE RIGGIN'

接收地点	TORRINGTON(Donald Love)
报酬	2000美元

现在Donald Love的票数已经接近竞选资格的标准了，现在的情形相当的不错。可是据说新的投票机是由Forellis的公司生产的，很难说他们不在其中做手脚。Donald Love决定让Toni去破坏掉这台机器。

■**攻略要点**：首先到Phil Cassidy' s Fully Cocked Gun Shop去拿喷火器，因为Donald Love已经付过钱了，这里就不用Toni再破费了。来到Forellis，这里会有许多他们的人在看守。首先一定要优先炸掉门口的两辆Forellis的篷车，再进入厂房用喷火器将所有的机器都烧毁，敌人会源源不断的冲进来阻止Toni。清理完后离开本区域就可以完成任务。

MISSON 44

LOVE & BULLETS

接收地点	TORRINGTON(Donald Love)
报酬	2000美元

终于到了竞选这一天，虽然Donald Love并不喜欢在这样的公共场合露面，可是为了竞选也没有办法。Donald Love开玩笑说Forellis一定很不希望他能活着到达会场。结果Donald Love的车子刚开出不远，就受到许多人的伏击，显然这是Forellis的报复行为，为了确保Donald Love的安全，Toni下车迎战。

■**攻略要点**：车子的后备箱中会扔出一把狙击枪，用它快速的寻找到周围房顶上的敌人并击毙他们，要保证Donald Love的车损伤度尽量的少。当消灭第一批敌人后还会有一辆黑色的轿车冲过来对Donald Love的车进行撞击，先打死上面拿机枪扫射的人，最后再用狙击枪干掉车里的司机。当消灭所有Forellis派来的杀手后，如果车子的损害度太高可以送到喷漆厂去修理一下，以防止接下来的路上出现什么"磕磕碰碰"。

MISSON 45

COUNTERFEIT COUNT

接收地点	TORRINGTON(Donald Love)
报酬	2500美元

这次是个坏消息，从Donald Love那里得知，选民的投票目前来看对他很不利，他们决定实行B计划。将现在还没有统计的选票偷出来，然后替换成投Donald Love的选票，现在Toni要做的就是找到并跟上装有选票的篷车。

■**攻略要点**：跟上地图上蓝色标志的篷车，当它停下来时会有专门人员来拿选票，当拿选票的人从车里出来后打死并将选票拿走，重复以上步骤三次就可以完成任务。

MISSON 46

SAYONARA SINDACOOS

接收地点	ASPATRIA(Leon)
报酬	1500美元

Leon是一名警官，Toni很诧异为什么他会找到自己的头上。原来这就是传说中的"警匪一家"。以金钱作为交易，Leon为Toni提供各种优惠的待遇。虽然Toni对于警察没有丝毫的好感，他警告Leon说如果敢耍自己就杀了他全家。Leon解释说这不过是场交易而已，是完全公平的，所以让Toni大可放心。

■**攻略要点**：与Leone一起来到Sindaccos的地段，这里有许多他们的人。将这些人全部杀死后再次回到Leone的车上，Sindaccos派出不少的汽车摩托车来追杀Toni和Leon。此战是在车上进行，主要攻击车子和司机，没有司机或是爆掉的汽车可以连带着对其他的敌人车辆造成伤害。最后干掉一架直升飞机后就可以完成任务。

MISSON 47

THE WHOLE 9 YAEDIES

接收地点	ASPATRIA(Leon)
报酬	2000美元

从Leon那里得知，Yardies看上了Forelli在Newport的一块地皮，想要抢过来。而Toni这次的任务就是去将那里的几个Forelli的人引到Yardies的包围圈中，剩下的事就由Leon他们来做吧。

■**攻略要点**：来到地图上的蓝色标志点，这里有四名Forelli和几辆摩托车，骑上其中的一台马上离开，不要攻击他们。这样他们就会在后面追上来。之后来到地图上的黄色标志点，有Yardies的人埋伏在那里，等追上的那几个Forelli都进入射程范围内后，跟Yardies一起将他们全部打死。

MISSON 48

CRAZY '69'

接收地点	ASPATRIA(Leon)
报酬	2000美元

Leon对于他的同事Ray已经40岁了仍然一事无成冷嘲热讽，而自己却凭借着跟黑势力勾结不仅在事业上有着不小的成就，更是得到了不少的经济上的回报。Ray表现出了相当的不爽。这时Toni赶到这里，Leon介绍双方认识后带着Toni去完成他的下一个任务。

■**攻略要点**：本关要在规定的时间杀死20名Forelli的成员，但是武器只能使用日本刀。地点是暗杀市长的BELLEVILLE PARK。日本刀有一击必杀的威力，而攻击范围也很大，敌人的位置比较分散，尽量不要因为被敌人打倒而耽误时间。



MISSON 49

NIGHT OF THE LIVID DREADS

接收地点	ASPATRIA(Leon)
报酬	2000美元

Leon告诉Toni说他们现在可能要暂时中止这样的合作，原因是Yardie上次抢走Sindaccos的地盘，Sindaccos打算再次靠武力夺回来，现在Sindaccos的人正在进攻NewPort那里，需要依靠Toni去支援Yardie。

■**攻略要点**：来到冲突所在的小巷中，这里只有数量很少的Yardie和大批进攻的Sindaccos杀手，一定要利用好地形优势跟对方周旋，同时还要保证己方的Yardie成员不被全灭。敌人全部被消灭后将Yardie的人送到救护车上即可完成任务。

之后接到Leon的打来的电话，跟Toni约好在老地方见面。

MISSON 50

MUNITIONS DUMP

接收地点	ASPATRIA(Leon)
报酬	2500美元

Leon告诉Toni，由于这段时间里Forelli连续受挫，他们的补给已经有些跟不上了。现在得到可靠消息，他们正在利用两辆卡车往Fort Stautlon运送一批军火，至于怎么处理就是Toni自己的问题了。

■**攻略要点**：本关的任务是摧毁两辆装满武器的卡车，因为他们运送的目的地是地图北部，而且两辆车是分开过来的，那么就可以分别在路口进行堵击。利用威力较大的武器从正面攻击卡车，很容易就可以将其打爆，干掉一辆后再对付另一辆，不过此时会变成警戒状态，最好先找到一个警星吃到再对付下一辆卡车。

第二章分支任务 "神父"篇

MISSON 51

L.C. CONFIDENTIAL

接收地点	BEDFORD POINT（Father）
报酬	1500美元

■**攻略要点**：规定的时间在地图蓝色标志的地方抢走一辆警车，之后来到黄色标志点。对方警员发现Toni是冒牌的马上携带文件逃走。此时会有大批警察围追过来，甩掉他们后将逃跑的警员打死，并取得文件，最后将车开到下个黄色目标地。

MISSON 52

THE PASSION OF THE HEIST

接收地点	BEDFORD POINT（Father）
报酬	1500美元

■**攻略要点**：到达目标地点，这里会有数量众多的敌人，之前武器和弹药的准备一定要充足，对方还有直升飞机。将敌人全部消灭后拿到文件包，此时会进入三颗星的警戒状态，甩掉警察将文件包送到地图上的黄色标志点。

MISSON 53

KARMAGEDON

接收地点	BEDFORD POINT（Father）
报酬	1500美元

■**攻略要点**：本关的目的就是破坏，到目标地点找到一辆消防车，用它来撞击路上的车辆。必须在规定时间内将画面右侧的槽撞满。撞击车辆时要使它们爆炸才能使槽长得比较多，笔者推荐一种方法就是先囤积一些撞的差不多的车辆停在消防车旁边，然后再上消防车一起撞，这样效率会更高。最后将消防车销毁即可完成任务。

MISSON 54

FALSE IDOLS

接收地点	BEDFORD POINT（Father）
报酬	1500美元

■**攻略要点**：在接任务前先到Phil Cassidy' s Fully Cocked Gun Shop购买火箭筒，这样可以节省一部分时间。务必在他们到达目的地前将其全部打爆，一共有两辆汽车和一架直升飞机。在时间上比较紧，要预先到他们经过的道路上进行阻击。

MISSON 55

LOVE ON THE ROCKS

接收地点	TORRINGTON(Donald Love)
报酬	无

Donald Love匆匆的用电话将Toni叫到自己的办公室，原来O' Donovan已经找到了Donald Love与黑势力Leone有密切来往的



证据，这对于Donald Love的竞选是相当的不利的。现在Donald Love的人已经跟上持有"证据"的人，Toni先到Newport的天桥下与他会合，考虑下一步行动。

■**攻略要点**：首先来到天桥下的轿车中，Donald Love的手下会告诉拥有证据的那辆篷车就在前方，不过有许多O' Donovan的人设置了路障，只有扫清眼前的障碍才能进去。在这个狭窄的路口有几辆对方的车辆，可以用手雷炸开，一定要步步为营，消灭完场景内的敌人后再前进。在最里面可以看到有蓝色箭头标志的篷车，这里还有一些补给可以拿到。开车出来的时候还会遇到对方一辆车辆的阻挠，千万不要让篷车的损害度过高而爆炸，尽快下车干掉敌人。最后将篷车开回到Donald Love那里即可完成任务。

虽然Toni为了Donald Love竞选市长一事费了不少的心思，可是最终Donald Love仍然还是落选了。Donald Love与黑势力勾结的证据虽然并没有被公布出来，可是Toni作为他的朋友在竞选期间的多起与竞选相关的重大犯罪案件，使得Donald Love最后的支持率直线下降。Donald Love将失败的责任全部推给了Toni，气愤之下的Toni只

能选择离开。

接到了老大Salvatore的电话求救才知道，他竟然被捕了。Toni赶紧整理行装准备动身去Shoreside Vale，在那里还有新的冒险在等待着他……

第三章 Shoreside Vale

MISSON 56

ROUGH JUSTICE

接收地点	PIKE CREEK（Salvatore）
报酬	2500美元

Toni以Salvatore律师的名义前来探望自己的BOSS，作为警方的重要通缉犯之一的Toni当然不能就这么大摇大摆的进入警察局，来到地图上有衣服标志的PIKE CREEK换上一身律师服，Leone的头号杀手Toni转眼间就变成了文质彬彬的律师Lionel。Salvatore对于自己被捕一事相当的恼火，显然这又是Forellis和Sindaccos在背后操纵的。对于现在的Leone孤立无援的情况，Salvatore认为危机很大。现在急需一位盟友的帮助使Leone脱离困境。似乎Toni很是了解自己BOSS的意思，他这次出去就是联合Hoods的成员对Forellis进行一次挑衅。



■**攻略要点：**首先到指定地点将三名Hoods的同伴接上车，找到地图上红色标志处，这里共有两处，每处除了车内的敌人外还有不少外援从四面八方赶来。多利用同伴进行掩护，注意不要伤到他们。

MISSON 57

DEAD RECKONING

接收地点	PIKE CREEK（Salvatore）
报酬	3000美元

Toni再次回到监狱时，看守所的人已经不让任何人见Salvatore了，没有办法他只能隔着墙跟BOSS说话。（监狱的墙隔着能听到吗……）。Salvatore为现在被囚禁相当的着急，因为还有很多笔生意等着他来做。Salvatore拜托Toni帮助自己实施他的复仇之路，第一个目标就是Sindaccos的首领Paulie，虽然现在的Sindaccos早已经名不副实，可是Paulie还期盼着东山再起。Toni此行的目的很明确，就是要干掉Paulie！

■**攻略要点：**来到地图上的黄色标志处前，可以在它的旁边位置取得火箭筒。之后Paulie会驾驶快艇逃走。驾车沿岸快速追赶，超到船的前面后，用火箭筒攻击他。如果一击不中就不好办了，需要开车到前方的桥上去阻击，路程比较远，中间不能出现失误。可以用威力比较大的枪扫射，将船打爆。最后一代黑帮头目就是这样尸沉大海。

MISSON 58

SHOGUN SHOWDOWN

接收地点	PIKE CREEK（Salvatore）
报酬	3000美元

虽然彻底干掉了Sindaccos，可是Salvatore仍然还是无法高兴起来，烦心的事一件接着一件。困扰着他主要有以下三件事：第一就是现在新市长刚刚上台，很多事情都需要调整和巩固，所以自己什么时候才能被释放还很难说；第二是目前对外的战斗仍然还在继续着，损耗非常大；最后一条也是他现在所最担心的就是日本的黑帮团体Yakuza的插入。现在就连外国人都来分一杯羹。据说Yakuza的势力很强，在Aspatria有一大批的军火。说着说着，Salvatore突然有些伤感，自己在黑道混了这么多年花了那样多的心血，如今可能就要这样的垮下去了。Toni叫自己的BOSS放宽心，集团的事情他会尽力去做，现在他就要去探探Yakuza的底儿。

■**攻略要点：**回到第二章的Staunton Island，在Yakuza所在庭院的门口有大批人员在把守，想要进入里面有两种方法，第一种就是硬闯，如果有足够的弹药和足够优良的武器可以选择这个办法，只要在他们门前惹事，大门就会打开，将人清干净了就可是大摇大摆的进去了；另一种方法比较有意思，回到Staunton Island后一个最明显的变化就是街上多了好多红白相间的日产跑车，只有Yakuza的人才有资格开这种车，如果抢下来一辆的话，就是可以混进庭院内了。在庭院内Toni发现了一个可怕的战争武器——坦克！驾驶着坦克冲出来，这个时候的Toni绝对是无敌的，如果想爽就趁这个机会好好蹂躏一下吧！当然我们最终的目的是毁掉它，将坦克开到炸弹厂，一颗炸弹就可以彻底解决它。

Toni接到了一个陌生女人打来的电话，竟然是Yakuza的老大夫人Toshiko，Toni的表现显然是吸引了这位黑帮大姐大的兴趣，她希望Toni能够为自己办一些棘手的事情。

MISSON 59

MORE DEADLY THAN THE MALE

接收地点	TORRINGTON（Toshiko）
报酬	2000美元

在一个标准的日式风格的公寓中，Toni见到这个传说中嗜血成性的女人，她的眼神中丝毫没有女人所天生具有的温柔和软弱，锐利冷酷的眼眸让人不寒而栗。Toshiko称自己最喜欢做的事情就是毁掉一个男人，当然这不仅仅是杀死他，而是要在他死之前想尽一切办法去折磨他。Toni对于她这种几近变态的想法并没有多大兴趣，他更想知道的是对方交给自己的到底是个怎样的任务。原来Toshiko这个疯女人下个想要毁掉的男人竟然是自己的丈夫，她声称自己的男人最近正在运输一批军火上岸，而Toni的任务就是在他的眼皮底下将军火抢过来。

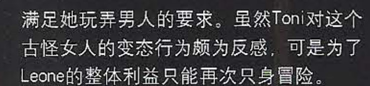
■**攻略要点：**驾车来到码头，这里会有许多日本的黑帮分子，敌人的分布比较分散，可以逐一击破。最后驾驶渡口上的一辆装有军火的快艇逃跑，对方会有多批敌人前来追赶，可以无视他们，一直开到北岸的黄色目标点。

MISSON 60

CASH CLASH

接收地点	TORRINGTON（Toshiko）
报酬	2000美元

Toni的行为使Toshiko的丈夫大为恼火，而Toshiko因为将自己的丈夫和他手下的男人都像傻子一样耍着玩而很开心。她一面夸奖Toni的干练一面又在策划着下一个邪恶的计划。她告诉Toni说现在她的丈夫正在从自己的赌场往外运送大批的现金，Toshiko要求Toni不仅要将这些钱都抢过来，还要在他的面前将钱全部烧毁，这样才能



满足她玩弄男人的要求。虽然Toni对这个古怪女人的变态行为颇为反感，可是为了Leone的整体利益只能再次只身冒险。

■**攻略要点：**需要消灭的三辆运钞车就在任务开始处的附近，拿着火箭筒（如果没有的话接任务前一定要准备好）开车超到它们前面去，不用担心他们的车速像乌龟爬一样慢。从正面用三发火箭炮就可以轻松将它们搞定。

MISSON 61

A DATE WITH DEATH

接收地点	TORRINGTON（Toshiko）
报酬	2000美元

现在Toshiko的丈夫已经进入了狂暴状态，他实在想不通为什么Toni会如此准确的了解到他的动向。虽然Toshiko口口声称说他们都是一帮废物，可是相信这件事早晚都会被他们发觉。与其那样还不如先下手为强。Toshiko决定跟Toni一起去剧院观看一场歌剧，她要让自己的丈夫了解到事情的真相。

■**攻略要点：**注意本关是有时间限制的，将Toshiko的车从楼后的停车场中开出来接她上车，之后来到BEDFORD的服装店换上



观看歌剧用的燕尾服。在去往剧场的车上Toshiko的脸上突然出现了很复杂的表情，她问Toni自己是个坏人吧……她又告诉Toni说自己的丈夫名叫Samurai，虽然他的确是个很强大很能干的男人，但是本性却非常的坏。跟自己结婚完全是因为看上她的地位和金钱，对于他来说公司比自己的老婆还要重要得多……Toni问Toshiko是否害怕现在的所作所为，如果被她的丈夫Samurai知道的话，他一定会杀死Toshiko的。Toshiko笑了笑，平静的对Toni说，对于她来说，生与死早已经不是很重要的，需要的仅仅是自由而已……眼前这个恶魔般的女人原来也有这样的一面，Toni也对Toshiko多了几分的了解。到达剧场后就会遭到Samurai手下人的袭击，将敌人全部消灭后带着Toshiko乘车逃走，中间会有不少前来阻拦的敌车，警察也会跟着在中间搅合。一定要尽量维持车辆的损害度，只要坚持到Toshiko所在的公寓就可以完成任务了。

MISSON 62

CASH IN KAZUKI'S CHIPS

接收地点	TORRINGTON（Toshiko）
报酬	4000美元

Samurai终于知道到底是谁一直在背后破坏他的行动。他决定要杀死自己的妻子和Toni。Toshiko对于这一切的到来似乎早就意料到了，并不是很惊讶，反倒是非常平静的告诉了Toni。Toni当然不会就这样洗干净脖子等着让对方来宰杀，他决定抢先干掉Samurai。

■**攻略要点：**驾车来到目标地，将那里的人全部干掉后Samurai会乘坐直升飞机逃走。驾车追击的途中会有对方三辆车的人前来阻挠，一路杀到目的地，在楼顶终于见到Samurai，先将他的两个手下干掉，然后用近身武器将他切掉，将他的日本刀拿给Toshiko看以证明他已经死掉。

Samurai死了……在Toni认为Toshiko终于不再是笼中的金丝雀，她可以拥有属于自己的自由。但是从Toshiko的呆滞的表情却看不到任何对生活的渴望。当一切都结

束的时候，当一切都失去的时候，对于Toshiko来说真正的自由也许只有死亡才会最为合适。“再见了！我的Toni先生！”在Toshiko跳楼之前，失神的眼眸中最后流露出一丝的留恋，那是对Toni的感谢……对于她来说，这应该是最好的结局吧……Toni突然想到前段时间Donald打电话向自己求救，虽然之前的事情让Toni非常的不爽，但是作为自己BOSS给介绍的人他还是不能太不给对方面子，于是他决定回Shoreside Vale去看看。

MISSON 63

PANLANTIC LAND GRAB

接收地点	PINK CREEK（Donald Love）
报酬	3000美元

眼前的这个Donald实在是让Toni大吃一惊，那个曾经的政坛大腕如今已经落魄到了如此的境况。在一个狭小潮湿的房间



内，躺在没有被褥的床上，满面憔悴的Donald已经消瘦得不成样子。对于Toni的到来他显得非常高兴，一口一个兄弟的称呼着Toni，而Toni对于他180度大转变的态度显得相当的不满。“还记得当初那句‘都是你一个人的错！’吗？！”Toni质问着Donald。Donald连忙向Toni赔礼道歉，现在的他只有依靠Toni的帮助了。

意图要再次崛起的Donald这次将目标盯上了一个叫做Avery Carrington的人，这个自大的企业家据说在一个世界级的大公司Panlantic工作。今天他要乘飞机来到这座城市，而且还带了一份非常珍贵的策划书，Donald希望Toni能够帮助他将这份策划书抢过来。

■攻略要点：将Donald从房间内接出来后，乘车到机场可以看到刚下飞机的Avery，他会携带着策划书乘坐一辆白色的汽车在两辆保镖车的护送下前往Staunton Island，跟上后不要将车撞毁，只要将Avery从车上逼下来就可以了。最后将Avery打死抢走策划书，回到Donald即可完成任务。

MISSON 64

STOP THE PRESS

接收地点	PINK CREEK（Donald Love）
报酬	2000美元

Donald告诉Toni说大事不好了，他们杀死Avery的事被人发现了，而且还拍了照片。Donald非常害怕，他知道如果这件事被曝光，那么他这辈子在政坛也不会再有翻身的机会。Toni告诉他先冷静一下，现在首要任务是先找出这个目击者来。原



来在Staunton Island的教堂内，有一批专门从事这种事情的地下组织，那个人应该是在这工作。Toni决定为Donald再走一趟。

■攻略要点：回到Staunton Island的教堂，在左侧的空地上找到了那个目击者，这里千万不要用枪打死他，而是要用枪瞄准着他一直吓唬到他决定交出照片。跟着他一起到车库，取得相机和照片后，那个人想趁机跑掉，这里最好用汽车追，不要用摩托车，因为又会有讨厌的警察来捣乱，摩托车很容易被撞飞。本关有些难度，最好用车将他从摩托车撞下来然后再射杀。

MISSON 65

MORGUE PARTY RESURRECTION

接收地点	PINK CREEK（Donald Love）
报酬	2000美元

Donald终于成功了，他将可能再次拥有富贵与地位。Panlantic公司决定花重金购买他手头的那份策划书。晚上Donald将去参加一个由Panlantic公司举办只招待一些特殊嘉宾的晚会，不过之前要准备一些东西。

■攻略要点：本关是有时间限制的。首先去Shoreside Vale地图的东北部，有一个蓝色的标志，那是装有Avery尸体的救护车，将车截下来并开到目标地机场去。之后再去地图上Staunton Island第二个蓝色标志将装有Ned尸体的灵车也送回到机场，回来的时候会有两颗星的警戒度，不要管警察，直接冲回机场。保证Donald能够带着Avery和Ned的尸体一起乘飞机离开。

MISSON 66

NO MONEY, MO‘PROBLEMS

接收地点	PINK CREEK（Donald Love）
报酬	无

Donald Love从电话告诉Toni，要他到8-BALL去帮他买些东西。Toni来到那里后，老板说东西还没到，要Toni等会再来。再外面溜达一圈后老板就会打电话来说货到了。

MISSON 67

BRINGING THE HOUSE DOWN

接收地点	PINK CREEK（8-BALL）
报酬	5000美元

■攻略要点：地图上有三个黄色标志，表示的是三个地下隧道的进口，进哪个都可以。来到地下隧道后一路沿着黄色光圈的指示前进，途中阻挠的人全部干掉，在地下隧道中有许多因施工未完而造成的障碍，注意不要使篷车受到过多的碰撞，保证车子不要爆掉。将炸药安放在第一处需要爆破的地方后就会开始三分钟的倒计时，要尽快完成另外两处，三个地方全部安放好炸药后，就可以离开了。出口附近有两个敌人和一辆汽车，将人打死坐上车，用最大马力撞击出口处的铁门，三分钟内只要成功脱出就可完成任务。

MISSON 68

LOVE ON THE RUN

接收地点	CEDAR GROVE（Donald Love）
报酬	6000美元

Toni来到了Donald的新别墅，这个家伙应该过得蛮滋润的。但事实并不是像Toni想得那样好，事实上到现在Donald也没有完全的摆脱掉追杀的命运。现在一群哥伦比亚的黑帮分子要他将从Panlantic公司那里得到的所有好处都交出来，并且还要把嘴闭严，否则就会杀死他。视财如命的Donald怎肯让出这来之不易的富贵，他当然也不想死，他恳求Toni可以帮助他从这里逃走。

■攻略要点：本关的敌人数量非常之多，不过因为不是分批杀来的，至少不会被包围。战前最好可以准备一些手榴弹，可以一次炸死很多敌人，而且还能炸爆汽车起到连锁爆破的作用。将所有敌人都消灭后就可以带着Donald去机场了，虽然他对于自己的豪华的新家还有些恋恋不舍，可是这个时候还是保命要紧吧。Toni再次将他送到上次离开时乘坐的飞机处，Donald开玩笑说现在Avery和Ned的尸体还在飞机里呢，这次旅行看来也不会寂寞了。

MISSON 69

THE SHORESIDE REDEMPTION

接收地点	Portland Beach(Salvatore)
报酬	4000美元

就在Toni在外面为Leone的复兴而东奔西走时，他的BOSS——Leone的头领Salvatore还在监狱中受着折磨。终于Toni接到了一个来自监狱的电话，正是Salvatore。他告诉Toni自己可能马上就要被释放了，要他现在就到监狱来找他。

来到监狱后，Salvatore告诉Toni说他的传讯日就是今天，如果不出意外的话就可以被释放。但是现在那些Sicilians的家伙还是没打算要放过他，想要在去法庭的路上杀死他，希望Toni可以保护自己。



■攻略要点：在警察局的旁边就有一辆空的警车，乘坐警车在后面护送载有Salvatore的囚车。在路上遭到敌对势力多人的伏击，前面的一辆警车已经被火箭筒炸上了天，“护驾”的任务就全落在Toni一个人身上了。尽量使警察保持在囚车的旁侧。这样可以清楚的看到周围敌车的状况，还能够尽可能降低不必要的误伤。画面右侧的伤害度是囚车的，要保证到达法庭前囚车不会被撞毁。路上的主要障碍是由两辆车组成的路障，要提前冲出去将挡道的车辆撞散以疏通道路。

MISSON 70

THE SICILIAN GAMBIT

接收地点	Portland Beach (Salvatore)
报酬	500000美元

Salvatore最终还是因为证据不足而被法庭宣判无罪释放，再次回到Portland Island自己公寓的Salvatore显得意气风发，如今的情形可以说是一片大好，Forelis已经彻底清理掉了；Sindaccos的头儿现在估计早就被喂鱼了；还剩下Sicilians，刚才Salvatore跟他们通过电话了，那边希望可以和平相处。现在Salvatore是真正的BOSS了，当然这些都与Toni有着莫大的关系，没有他的英勇表现，现在的Leone可能已经没有了。感叹之后，Salvatore决定还要再去一次市政厅，Toni作为Salvatore最信任最得力的助手，护送BOSS前往。

■攻略要点：依照Salvatore的推测，Sicilians的人一定会来挟持市长，此行的目的就是帮助市长脱险。路途上会遭到来自Sicilians车辆的阻挠。来到第二章Staunton Island中的市政厅，这里同样也会遇到不



少Sicilians成员的抵抗，在市长办公室中Salvatore并没有找到市长的下落，原来市长已经被Sicilians的人绑架走了。Toni他们一路追到码头，干掉这里守卫的几个杂兵上，乘上快艇开始追击。海上的战斗不算很难，对方会有大量的快艇来围击Toni，中间还有一架武装直升机。要优先射击离自己近的快艇，只要不让他们接近，就不会构成威胁。上岸后消灭掉把守在这里的人员，终于见到了Sicilians的首领——Miassimo，他正挟持着自由之都的市长。其实Salvatore才没有那么高的觉悟，他所谓的救市长只不过为了自己能够方便掌控这座城市，Miassimo见到形势不妙将市长放到一边搭乘上前来接应的直升飞机企图一举将下面的人全都打死。打武装直升飞机最好的武器就是火箭筒，画面右端有它的损害度，本战的难度比较大，因为不仅要保证自己不死，同时还要保护市长和Salvatore，所以一定要尽快干掉飞机。伴随着一声巨响，Miassimo和他的飞机一起葬身于海底。自由之都中最后一个敌对势力也被根除了。

在Salvatore的威胁下，市长只好委曲求全答应了他的种种要求，从现在开始，这座城市将完全由Leone和Salvatore来控制。当然Salvatore不会忘记是谁帮他取得了这一切，对于他来说，Toni已经不再是个普通的部下，他更像是自己的亲人。最后Salvatore决定将自己财产的一半分给Toni，50万美元的巨额财产交给Toni随便挥霍。这座城市不仅是属于Salvatore的，也是Toni的……

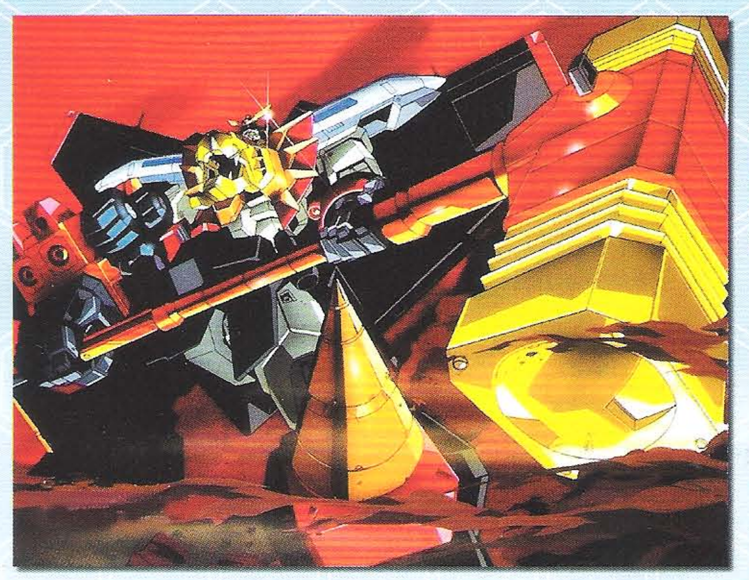
（游戏除了还有许多分支任务，完成后会可以获得不同程度的奖励道具或金钱，这里由于篇幅关系就不一一列举了，还请读者大人海涵！）

“HIDDEN PACKAGE”的收集：

具体的收集位置请见攻略篇中的地图部分，收集一定数量的“HIDDEN PACKAGE”后所给予的奖励道具，其中不乏优秀的游戏道具及金钱。在进行主线及分线剧情之余，休闲性的进行“HIDDEN PACKAGE”的收集，一定能得到特别的游戏乐趣。

□文/GUGU　责/大怪

部分游戏秘技
■武器1：
↑、□、□、↓、←、□、□、→
■武器2：
↑、○、○、↓、←、○、○、→
■武器3：
↑、 、 、↓、←、 、 、→
■获得防弹衣：
L1、R1、○、L1、R1、 、L1、R1
■HP回复：
L1、R1、 、L1、R1、□、L1、R1
■消除警戒星：
L1、L1、△、R1、R1、 、□、○
■摧毁画面中的所有汽车：
L1、L1、←、L1、L1、→、 、□
■所有人物头部变大：
↓、↓、↓、○、○、 、L1、R1



サンライズ英雄譚3

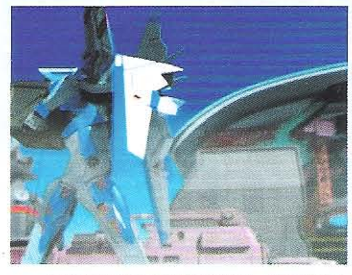
えいゆうたん

本作是整个系列的第三弹，游戏类型也采用了老少皆宜的角色扮演，游戏中登场了多名玩家熟悉的角色，喜欢机器人动画漫画的玩家一定会喜欢。虽然游戏的系统存在一些问题，整个游戏的故事也非常苍白，但是真正的机器人迷是不会介意这些，因为谁都想让自己非常喜爱的角色能在游戏中大放异彩。希望厂商的下一部作品能够改正本作的缺点，集整系列全部作品之大长，让所有玩家都能满意。 □文/雪飞

PS2	本刊译名：サンライズ英雄谭3			CERO 全年龄
	SUNRISE INTERACTIVE	7140日元	2006.06.01	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	43KB

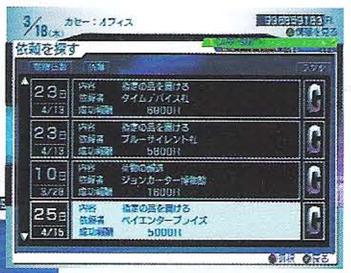
让自己喜爱的角色在游戏中大放异彩

任务详解



本作属于高自由度的作品，玩家需要在各个城市中穿梭，完成各种任务才能提高自己的声望。整个游戏的地图相当庞大，城市数量很多，玩家必须在各个城市接受委托后，然后按照任务的需要到达目标城市方可完成。

本作中的任务可以说是整个游戏的一大特色，全部任务共分为C、B、A、S四级，最初玩家只能接到C级的任务，只有随着声望的不断提高，玩家才能接受更高级的任务。根据这些任务的级别不同，完成后玩家得到的声望数值也不相同，一般来说，赏金越高的任务可以提升的声望越高。这些任务都有严格的时间要求，一旦超时则立刻宣告任务失败，并立即自动扣除玩家的声望数值。如果接受了任务以后，玩家不想完成，则需要在委托所取消任务，也要以声望损失作为代价。任务大致分为商品运输、指定货物运输、人员护送和书物运输几大类，其中指定货物运输不但需要很大的容积来装纳货物，还需要去购买指定的商品，因此在游戏中最好不要理会这类任务。而且本作中的任务是随机生成的，如果在该城市当日没有理想的任务，玩家可以去商场打工一日，赚取1000来元的报酬，第二天还可以出现新的任务。C级任务都是在相同大陆的城市间传递货物即可完成，甚至有时只需将货物运送到相邻城市，虽然这些任务只需要很短的时间便能完成，但是获得的声望和金钱却很低。B级任务则需要穿梭于相邻的大陆间，将A大陆某城市的货物运送到B大陆的某城市才能将任务完成，这些任务需要的时间较长，指定货物运输也需要到周围的城市购买后才能离开A大陆，相对比较麻烦，但是获得的金钱和声望却不会让玩家失望。A级和S级的任务虽然限制时间都比较长，但是玩家要完成这些任务则更要抓紧时间，因为这些任务都要求玩家必须将货物运送到相隔很远的大陆上，甚至会让玩家穿越整个世界的大半个地图，不过获得的金钱和声望则绝对让人满意。玩家一次最多只能同时接下四个任务，因为完成任务玩家要穿越多个城市，每个城市中都有很多任务供玩家选择，因此玩家可以在A城市接下一个任务后，按A任务要求的方向前进，在途中经过B城市时，继续接下相同方向的任务，简单说来就是一路完成任务一路接下新任务。这样可以迅速提高玩家的声望，不过这种方法则需要玩家将母舰改造到一定程度仓库容量足够大才行。而且还需要玩家有一定的级别作为支持，因为想多装载货物就必须减少一起冒险的同伴数量，只有在自己的能力超强后，才可以减少同伴数量，才能将容纳他们的空间拿来装载货物。在游戏初期，玩家可以接收那些不需要仓库容积的人员护送任务或者书物运送任务，但是这些任务出现的几率较小，只能靠拖延时间来刷出新任务，千万要注意任务的时间要求，否则任务过期就得不偿失了。本作要求的就是玩家拿出耐心来完成任务，因此我们在前进的旅途上，千万要注意的一点就是有合适的任务就接，不要刻意追求获得的声望数值，因为声望都是一点点积攒出来的。在到达一座城市接受任务后，出发需要一天的时间，玩家必须仔细计算，将时间牢牢掌握，才能顺利完成任务，而且在几块大陆上有很多前进线路，玩家必须精确计算好前进的路线，尽量在最短的时间内到达指定城市。在游戏的后期，玩家可以花大价钱购买到性能出众的引擎，母舰的行进速度可以大幅加快，不过这些引擎的价格都相当昂贵，应尽量在最短的时间内积攒金钱来加快行进的速度，但千万注意不要出现赤字。





前进的唯一手段——战斗

玩家想完成任务就必须要不断穿梭于各个城市之间，而在城市间移动就必须要与敌人战斗，只有战胜对手才能取得真正的胜利。本作的战斗系统中最重要的数值有三个，一是速度、二是命中率、三是攻击力。速度决定玩家的出手次数，如果速度足够快，玩家甚至可以在敌人行动前将全部敌人歼灭。而攻击力和命中则不需要多说，这两项数值在战胜敌人后取得。想快速提高自己的攻击力和命中率，就尽量让主角机体消灭全部的敌人，这样一战下来主角的能力会增高很多。在消灭完敌人全部机体后，系统还会提示最后一次攻击由谁发动，发动者可以提高好感度和能力增加数值，不过最简单的方法就是直接选择让主角发动最后的攻击。战斗中，玩家需要选择合适的武器对敌人进行攻击，同伴们会自动选择攻击目标，不用玩家为他们费心。有时这些同伴们会向玩家提出建议，比如说自己想与某个敌人单挑、想让玩家打开防护屏、想攻击某个敌人等等，如果玩家同意并且按照他们的方法去贯彻执行，会提高玩家和同伴间的好感度，反之好感度则不会上升或者降低。可惜的是同伴们的智力实在是很低，经常会让玩家欲哭无泪，明明敌人只有一个体力也只有400左右，我军则是七名大将齐出战，某个同伴却在这时跳出来说：“敌人实在是太强大了，请你回到母舰中休息，让我们与他搏斗吧！”；还有些时候同伴们还会放着一个体力几百点的敌人不理，集中全部力量去攻击没有攻击力，体力5000多的敌军母舰。而且每场战斗需要的时间都不短，虽然战斗的动画可以按叉子键跳过，但是却必须听完每人的台词才能发动攻击，这样一来玩家会产生

战斗菜单

名称	作用
アタック	普通攻击
シールド展开	展开防御屏
アイテム	使用物品
救援邀请信号	求救，友军会出现对敌人发起攻击
待机	等待时机
强行突破	离开战场，但成功率较低



↑我军母舰，绝对不要让敌人将它击毁；我军队员，最多可以出战七人；我军目前行动的队员；敌军母舰，没有攻击力但体力偏高，如将其击坠则算我军胜利，将其逐渐打出战场也算我军胜利；敌军机体，会对我军进行攻击，有时还会自动展开防御系统，被我军攻击后所受伤害大幅下降。

一种被煎熬的感觉，但是这种“煎熬”也许正是成为英雄的必要条件吧！战斗中玩家可以牺牲掉自己的声望，使用求救信号让其他的英雄赶来将敌人秒杀，但是有时候召唤来的“英雄”却只是为玩家补充体

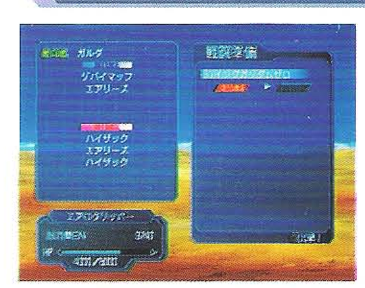


力，因此能不使用求救信号就不要使用。每场战斗敌人都是由机体和母舰组成，机体可以对玩家、同伴和母舰攻击，敌人的母舰则毫无攻击力，只是一个被攻击的靶子。敌人的母舰每遭受一次攻击会从屏幕的左侧向右移动一格，遭受一定次数的攻击后，敌人母舰会退出屏幕以外，宣告战斗结束。值得注意的是无论敌人母舰是否残存体力，只要退出屏幕，战斗就自动结束，敌母舰被击坠无论是否敌人机体残存也宣告战斗胜利，玩家想消灭敌人母舰则一定要在它退出屏幕前将其击坠。通常敌人机体的体力都是在1800以下，400以上；敌人母舰的体力则在2000至5000之间，因此在敌人杂兵数量较多，敌人母舰体力较低的时候，尽量把火力锁定为敌人母舰；在敌人机体数量较少时就尽量快速消灭机体完事。虽然在战斗中同伴们会为玩家提出这样那样的种种建议，但是个人认为最好是完全无视，因为损失点好感度比起把一场简单的战斗拖上很长时间来，还是很值得的。还需要注意在战斗中使用物品、发动求救信号和打开防御屏都会消费玩家的一回合行动。打开防御屏则是让玩家的主角机承受敌人的全部攻击，但是在一回合之内玩家不能对敌人攻击，敌人的攻击对玩家的伤害数值也只是平时的几分之一。各种武器的选择在本作中并不重要，除了要在适合的时机使用全敌人攻击



武器外，平时只需要选择攻击力最高的武器即可。虽然各种武器都有远程、近程之分，但是意义不大，只要使用高攻击的就能快速解决战斗。由于战斗频繁且需要大量时间，建议玩家将得到的加攻击、加命中和加速度的物品全部给主角机使用，因为他才是玩家唯一可以操纵的机体，可以相对缩短战斗的时间。

游戏的最终目标——声望



本作游戏的最终目标就是提高声望，让游戏的主人公成为一名真正的“英雄”。而提高声望的手段只有一个，那就是完成任务。声望都是用大小不一的星星图案表示，完成一个任务会取得相应的星星图案，当玩家的声望数值已经有两颗最大的星星图案时，玩家便可以出师自成一家了。虽然完成高等级的任务获得的任务会很高，但是这些任务要求的时间比较苛刻，在接受这些任务前，玩家一定要慎重考虑。虽然本作的战斗非常频繁，而且每场战斗需要的时间都比较长，玩家可以随意发送求救信号，让那些“英雄”们出场攻击敌人，他们甚至可以将敌人秒杀，但是这样做却需要牺牲玩家的声望，由于声望来之不易，因此玩家千万不要偷懒去随意使用求救信号，更何况通过战斗还可以提升主人公的能力数值。



生财有道

金钱在本作中作用并没有其他游戏中要求的那么严格，甚至可以允许玩家出现为期一个月的赤字状况。因此在本作中玩家想获得金钱的方法有很多，最简单省事的就是在市场里面打工，一个月可以得到将近4万元的报酬，可惜的是声望却丝毫不长。完成高等级任务虽然既可得到大量金钱也可提高声望，但是却要穿梭于几块大陆之间，并且要不断与敌人战斗，这也是打穿整个游戏的必须手段。不同城市间的货物传递也可以让玩家小赚一笔，但是却需要大量的仓库空间，并且也没有声望奖励，绝对是得不偿失。如果玩家只想为自己的母舰购买高级引擎，建议利用打工的手段获得必要资金。玩家还可以在市场里花钱购买卡片，但是各个卡片都是随机



抽取，一次消费虽然只有500元，但是如果想收集全卡片，恐怕这也需要一笔巨额的资金作为支持。

招募同伴



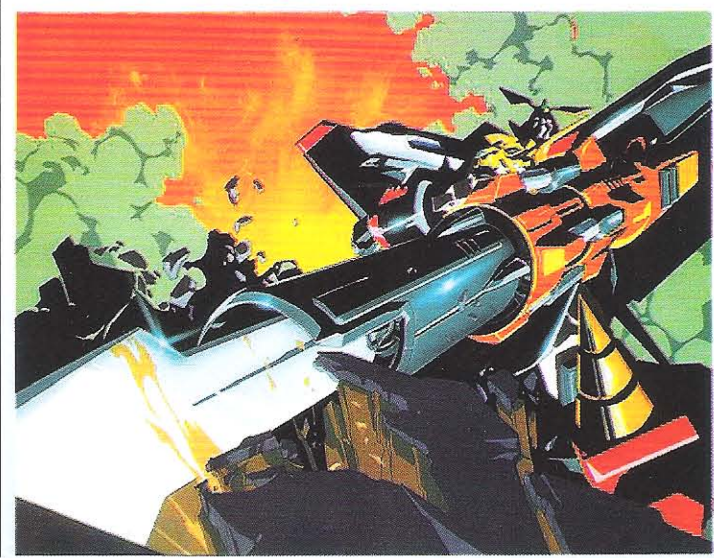
在战斗中虽然这些同伴的作用不大，但是也能帮助玩家分散敌人的火力，也能损耗敌人的体力，因此在游戏初期还是尽量多招募几名强力伙伴，尤其是对机器人着迷的玩家，更是会让这些英雄成为游戏的主角。同伴会根据陪伴玩家冒险时间的长短、玩家对他们建议的采纳度和最后一击的次数提高对玩家的好感度。如果不在意把战斗的时间拖得很长，玩家可以完全按照这些同伴的建议行动，借机快速提高好感度。招募到这些伙伴也需要母舰有足够的容积，因为他们都要驾驶着高达出战。一般来说每名同伴都需要大约50到60的容纳空间，可是有些作品的主角却有几



同伴列表

姓名	所在城市	所需空间
エイジ	カセ－	35
ジロン	イノセント	50
ラグ	イノセント	50
ケーン	イ－スヨ－	三人165
タップ	イ－スヨ－	三人165
ライト	イ－スヨ－	三人165
ガイ	Gアイランドシティ－	75
冰龙	Gアイランドシティ－	60
炎龙	Gアイランドシティ－	60
ボルフォッグ	Gアイランドシティ－	40
カミ－ユ	ルナ	55
クワトロ	ルナ	55
エマ	ルナ	55
风龙	オ－ビット	60
雷龙	オ－ビット	60
キリコ	クエント	25
ミト	グレ－トボロデイン	三人150
スケ－ド	グレ－トボロデイン	三人150
カ－クス	グレ－トボロデイン	三人150
仁	ヒノポリ	三人165
飞鸟	ヒノポリ	三人165
吼儿	ヒノポリ	三人165
ワツ太	エルドラン	140
ル・シャッコ	エルドラン	30
デュオ	サンクキングダム	60
トロワ	サンクキングダム	60
ヒイロ	サンクキングダム	60
カトル	サンクキングダム	60
五飞	サンクキングダム	60

人，因此如果招募这些同伴，一次就必须招募几人，“解雇”时也是一次解雇几人，所以在执行解雇命令前一定要慎重考虑。所以玩家一定要在招募伙伴前计划好母舰容积的安排，尽量做到运输仓库和招募伙伴两不耽误。



故事梗概·新世界的探索之旅

ショーン是一名少年冒险家，为了追求传说中的英雄，他一直在进行着自己的冒险之旅。这次则是登山的大探险，登上顶峰后，**ショーン**的心中思绪万千，感慨着自己的人生。突然一架红色的机体高速掠过，**ショーン**被强大的气流带倒，向山崖滚落。睁开双眼后，浑身疼痛的**ショーン**怀疑自己已经来到了天国，清醒之后才发现自己在一艘无人驾驶的大型舰艇上。而刚才红色机体的主人则是美丽的大小姐**ジニー**和她的部下**ロドル**，看到**ショーン**进入无人舰后，大小姐并没有停止追击，而是决定利用**ショーン**当做诱饵，随



后对无人舰发动了"威吓射击"，不过她们的"威吓射击"却正中目标，给予无人舰重创，不过在命中目标后她们竟然决定立刻撤退。**ショーン**则在舰内四处探索，希望可以找到一条出路，但只找到了一个少女形状的船首像。此时又有新的敌人来犯，这些敌人可不像刚才的大小姐那样善良，落到他们手里只有死路一条。然而在这危机时刻，**ショーン**却表现得异常冷静，也正因如此，少女船首像竟然实体化，并将保护舰艇的重任托付给了这名奇怪少年。在"少女"的指导下，**ショーン**驾驶着机体出战应敌，虽然轻松地将敌人的三架机体击破，但敌人母舰的出现却使"无人舰"再次陷入危机。关键时刻**ショーン**毅然决定拼死战斗，绝不放弃一点点希望。深受感动的"船首像"说出了自己的名字——**メアリ**，并且立刻发出了求救信号。没想到及时赶到的竟然是传说中的"勇者王"凯，他一出手便将敌人击退，更让**ショーン**坚定了自己心中的英雄信念。



危机过后，荣升舰长的**ショーン**来到东部集合大陆**ドリバース**，在这里又遇到了大小姐**ジニー**和她的忠心的部下**ロドル**，在他们的帮助下，**ショーン**开始从事传递货物的运输工作。

一个月后，秘密开发**メアリ**所乘舰艇的公司老板**ナロウ**与**ショーン**联络，了解了舰艇和新舰长的情况。让人惊讶的是，当日那个刁蛮无比的大小姐竟然是老总的女儿，在父亲面前，她也装成了一个不折不扣的"淑女"，不但发型和举止都跟以前判若两人，就连说话都在使用敬语。五个月的工作虽然辛苦，但是**ショーン**却在工作中逐渐成长起来，并且和**ジニー**接触了几次，对这个大小姐有了深入的了解。每天的工作都是将货物和人员输送到指定的城市，由于路上经常会出现敌人，因此这些任务虽然只是最低级的任务，**ショーン**却依然每天都要拼命地战斗。一次袭击者的实力实在是很强，**ショーン**拼命战斗也不能将敌人打退，不得已只得发



送了救援信号，不料赶来增援的竟然是大小姐**ジニー**。虽然她只是一个女孩子，但是驾驶机体的技术却非常娴熟，很轻松地便将那些难缠的敌人全部消灭。不过她对





ショーン的表现非常不满意，并告诫**ショーン**以后不要轻易发送救援信号，因为那样做会直接降低自己的声望，并且胜利也应该依靠自己的力量争取，更不能被小小的挫折和困难打败，依靠别人的力量取得的胜利更不是自己的胜利。她的一席话让**ショーン**受益匪浅，坚定了自己对英雄追求的信念，更发誓要在这个世界中努力地生存。

多日的努力终于得到了回报，在各个城市中出现了B级的任务供**ショーン**选择，这些任务都是要在不同的大陆间完成。由于是在大陆间完成，遇到敌人的几率大大提高，战斗也越来越艰苦。但是**ショーン**却找到很多新伙伴，而且这些伙伴都是**ショーン**心目中的大英雄，高达五少年虽然年纪尚轻，但是却都有坚定的信念和出众的战斗力；英俊帅气的勇者王凯更是依靠勇气和信念完成了一个又一个不可能完成的任务；卡缪和克瓦特罗已是成名多年的真正英雄。每天和这些英雄们一起生活战斗，**ショーン**的战斗能力也逐渐提高，逐渐成长成为一名真正的英雄。虽然敌人的能力也在不断提高，但是与**ショーン**的成长相比较，则实在是相差太远。在完成任务的同时，**ショーン**和同伴们还一起在游历了整个大陆，到达了各个城市观光，增长了不少见识。可惜的是，由于在整个世界冒险需要的时间过长，几次小小的失误导致了一些任务并没能顺利完成，降低了声望，不过这也对**ショーン**的成长大有帮助，谁让失败是成功他妈呢？虽然老板**ナロウ**在每月的一号都要教育**ショーン**一番，但**ショーン**却深切感受到了**ナロウ**对自己的期望和信任，虽然有些月由于任务完成不顺利声望提高度很低



甚至下降，被老板批评，但是**ショーン**却没有怨言，而是默默发誓要依靠自己的努力迅速成长为一名能够独挡一面的英雄。

时间一天天的过去，当日的冒险少年已经成为一名出色的"运输战斗专人"，在大陆的各地也可以接受A级和S级的任务了，更让**ショーン**高兴的是自己已经和那



些传说中的英雄人物亲如一家，他们也都认可自己的实力。此外还赚取了大量的资金，完成了母舰的改造。不过成功的背后也有很多心酸和眼泪，比如说有一次，由于**ショーン**急于对母舰的改造，一次性投资过大，导致财务上出现了赤字。月次报告时，老板**ナロウ**终于大发脾气，并下了最后通牒"如果不在下个月扭转赤字，将放弃这次计划"。在巨大的压力面前，**ショーン**和同伴们并没有退缩，而是在短短的一个月内穿梭在两块大陆间，使出全身的力量，甚至放下了英雄的架子去市场里



打工，终于在第二个月来临的前一天扭亏为赢。有了这次教训，**ショーン**在日后对财务和金钱的管理有个深刻的认识，不但没有再次出现赤字，反而为公司赚取了大量的金钱。

新的一年悄然来到，**ショーン**也迎来了自己的最后一次月次报告，这次报告结束后，**ショーン**就不再是一名"半熟英

雄”，而是一名真正的英雄。老板ナロウ对ショ－ン的表现非常满意，放心地将母舰和机体交给ショ－ン，让ショ－ン完成自己的理想。大小姐也在这时出现，表示出自己对ショ－ン的认可，让ショ－ン开心不已。虽然前途还是未知，虽然未来充满了困难和挫折，但是已经成长的ショ－ン毫不退缩，决定用自己的努力向世人证明，证明自己也是真正的英雄……



游戏的最终目标——声望

登场作品表

登场作品表
无敌ロボトライダ－G7
最强ロボダイオ－ジャ
战斗メカザブングル
装甲骑兵ボトムズ
机动战士Zガンダム
苍き流星SPTレイズナ－
机甲战记ドラグナ－
绝对无敌ライジンオ－
新机动战记ガンダムW
勇者王ガオガイガ－



↑经典的动画让人热血沸腾！

城市设施及用途

在接受到新的任务后，玩家要尽快离开所在城市前往目标城市，并且按三角键选择云海マップ，选择航道后才能出航。由于地图辽阔，航线复杂，玩家必须仔细选择，选择那些危险系数较低，需要时间较短的航线前进。而且在固定了行进方向后，一定要沿路接受委托，做到前进任务两不耽误。值得注意的是离开城市时需要一天的时间，接受任务后一定要注意在城市逗留的天数。





城市设施

名称	用途
ドック	购买道具
オフィス	接受任务
マーケット	购买任务所需物品
データセーブ	存盘
出航手续	离开城市事先需要指定航线
ミュ－ジアム	欣赏购买的精美图片



マ－ケット菜单

市场

名称	作用
购入	购买任务需要品
卖却	卖掉任务需要品
アルバイト	打工，一天工资1000-1500之间
情报收集	搜集各种情报
名场面カード购入	购买卡片，一次500，随机抽取

实在没钱又不急着提高声望可以在这里打工赚笔小钱。



整个世界的大地图



危险标志

蓝：极低	绿：低
橙：中等	红：极高
红橙：高	

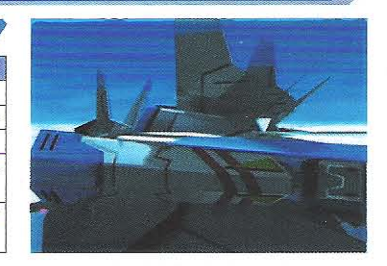
由于整个世界是由七块大陆组成，各个大陆都由固定的航道连接，因此在完成任务时，玩家一定要选择那些最近的航道前进，还要考虑一下该航道的危险系数，最好躲开那些需要天数很多，而且危险程度是极高或者高的航道，有时候甚至可以牺牲天数来绕远前进。

这个世界的敌人虽然无处不在，但是我们一样可以通过自己的努力战胜敌人，手段就是不断提高主人公的能力数值，而提高人物能力数值的唯一方法还是战斗，所以在没有接任务有时间要求的时候，玩家可以在那些危险度极高的航线上来回往返，而且还要挑那些需要时间较长的航线，不过这样做则需要有大量资金的支持。否则玩家很有可能在短时间内破产，全部资金都用来为母舰修理和补给。在锻炼时最好将母舰的仓库全部清空，把全部的空间用来装载同伴，战斗时让七名人物全部出战。一般来说越是后期可招募的同伴能力越强，个人认为高达五少年实在是不错的选择；勇者王凯则让人比较失望，冰龙和炎龙经常会在战斗时提出合体要求，白白浪费一次攻击机会，建议不要选择。

オフィス菜单

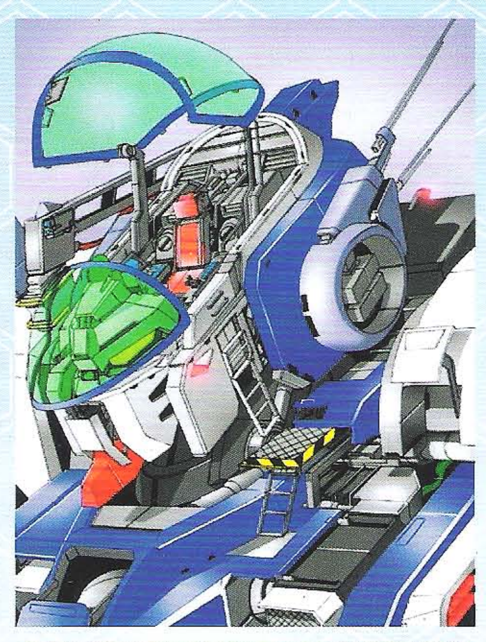
办公室

名称	作用
依赖を探す	接受任务
依赖完了手续	完成任务需要到此办理手续
依赖取り消し	取消任务，损失声望
通行邀请	邀请伙伴，需要该成员在此城市方可
通行中断	让同伴离开，当天还可邀请他重新加入











常用母舰修理物品

交给ショーン，让ショーン完成自己的理想。大小姐也在这时出现，表示出自己的ショーン的认可，

名称	费用	作业日数
通常コース	600	1日
通常仕上げコース	2400	4日
特別コース	3600	1日
特別仕上げコース	7200	2日
超特急コース	12000	1日

提升能力物品表

名称	作用
疑似加速剤	命中补正小幅上升
ドップラー预测装置	命中补正大幅上升
センシングカプセル	攻击 补正小幅上升
缩重コア	攻击补正大幅上升
3次元マズル	速度小幅上升
ポジトロンホイール	速度大幅上升
电子リフレクター	防御小幅上升
パラダンパー	防御大幅上升
ナノ涂料	HP小幅上升
ブラックオーブ	HP大幅上升

各城市商品一览·轻松完成运输任务

ゾラ大陆

ハナワン

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
ファイア—Z	10	181	マーケット

ゾラ

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
青エレメント	10	36	マーケット
マクロチューブ	10	46	マーケット

イノセント

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
青エレメント	10	35	マーケット
超溶液	10	213	マーケット
ゴーラタブレット	10	134	マーケット

シビリアン

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
フィージョンエンジン	0	60000	ドック
マクロチューブ	10	40	マーケット
同位铁	10	80	マーケット

トラン・トラン

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
センシングカプセル	0	15000	ドック
超溶液	10	157	マーケット
ブラックボール	12	400	マーケット

ダブルシア大陆

ラグランジュ

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
セラミックアーマー	0	60000	ドック
无纤棉	10	224	マーケット
白エレメント	10	5880	マーケット

サンクキングダム

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
超溶液	10	156	マーケット
振动コーン	9	600	マーケット

ダブルシア

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
プロトプラスチック	10	55	マーケット
クラウドコンバータ	10	50	マーケット

ニューエドワーズ

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
ファイア—Z	10	95	マーケット
セラミックアーム	12	244	マーケット

ユーシー大陆

ルナ

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
プロトプラスチック	10	35	マーケット
蓄光ディスク	12	1178	マーケット
リーゴタブレット	10	143	マーケット

コロニア

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
磁力ダンパー	15	216	マーケット
振动コーン	9	605	マーケット

ジャブロ

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
无纤棉	10	200	マーケット
ブラックボール	12	520	マーケット

アース

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
カーゴポッド	0	80000	ドック
无纤棉	10	227	マーケット
EMD	8	345	マーケット

ジュピトリア

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
マルチランチャー	65	50000	ドック
ファイアーZ	10	137	マーケット
セラミックアーム	12	230	マーケット

アクシズ

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
无纤棉	10	227	マーケット
超浸透装置	8	2850	マーケット

メロス大陆

ソレン

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
マクロチューブ	10	43	マーケット
ブラックボール	12	525	マーケット

ペイ

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
电子リフレクタ	0	15000	ドック
クラカニウム	15	624	マーケット
有机オイル	9	1575	マーケット

カセー

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
ECM	15	5000	ドック
超溶液	10	194	マーケット
无水タネ	8	436	マーケット

グラドス

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
ハイポリマーアーマー	0	3000000	ドック
青エレメント	10	52	マーケット
人工パルプ	8	169	マーケット

コメイロ大陆

フンボルト

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
カンタムエンジン	0	300000	ドック
人工パルプ	8	58	マーケット
赤エレメント	10	299	マーケット

ギガノス

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
マクロチューブ	10	72	マーケット
同位铁	10	90	マーケット

アルカード

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
マクロチューブ	10	61	マーケット
EMD	8	300	マーケット
パーツタブレット	10	113	マーケット

イースヨー

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
3次元マズル	0	15000	ドック
クラウドコンバータ	10	72	マーケット
ブレーカー155	18	6320	マーケット

アクアポリス

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
マルチビーム	60	25000	ドック
液晶	12	497	マーケット
スーパーループ	10	1010	マーケット

东部集合大陆

アナログ

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
ビーム	20	1000	ドック
プロトプラスチック	10	66	マーケット
セラミックアーム	12	328	マーケット

トリバース

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
反重力丝	12	2572	マーケット

Gアイランドシティー

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
プロトプラスチック	10	66	マーケット
クラウドコンバータ	10	55	マーケット

フロランス

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
无纤棉	10	234	マーケット
ブラックボール	12	570	マーケット

イゾルデ

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
疑似加速剂	0	15000	ドック
人工パルプ	8	160	マーケット
磁力ダンパー	15	245	マーケット

ヒノポリ

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
プロトプラスチック	10	38	マーケット
EMD	8	300	マーケット

グレート・ボロディン

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
クラウドコンバータ	10	76	マーケット
4Dホロ	15	4000	マーケット

エルドラン

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
同位铁	10	136	マーケット
磁力ダンパー	15	182	マーケット
ラーバタブレット	10	117	マーケット

オービット

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
青エレメント	10	62	マーケット
クラウドコンバータ	10	77	マーケット

アストラギウス大陆

パララント

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
ミサイルランチャー	25	10000	ドック
青エレメント	10	35	マーケット
ブラックボール	12	488	マーケット

リド

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
EMD	8	395	マーケット
反重力丝	12	2648	マーケット

メルキア

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
人工パルプ	8	73	マーケット
磁力ダンパー	15	183	マーケット

ギルガメス

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
キャノンミサイル	10	700	ドック
同位铁	10	84	マーケット
セラミックアーム	12	242	マーケット

クエント

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
ファイアーZ	10	105	マーケット
振动コーン	9	581	マーケット

サンサ

名称	体积	价格	购买场所
リペアカプセル	5	100	ドック
リペアカプセルZ	5	500	ドック
アクティブブースター	5	200	ドック
超溶液	10	168	マーケット
1000年酒	15	3695	マーケット

ミュージアム一览

城市名称	所在大陆
イノセント	ゾラ大陆
ダブルシア	ダブルシア大陆
アース	ユーシー大陆
ペイ	メロス大陆
イースヨー	コメイロ大陆
アナログ	东部集合大陆
リド	アストラギウス大陆

原作:黒澤明監督「七人の侍」より

SAMURAI 7

Newtype 2004年2月号

毫无疑问，摄制于上世纪中期的《七武士》，是电影史上的殿堂级作品。《七武士》令日本导演黑泽明享誉世界影坛，其精髓至今仍然在发挥影响力。电影捧红了后来成为黑泽明御用明星的三船敏郎，他所饰演的农民菊千代形象非常传神。其它人物的性格同样鲜明，电影在细节表现方面，即使在今天仍然有可借鉴之处。影片向人们展示了芸芸众生悲哀的人性：一面痛斥贵族武士阶级的专横巧取豪夺，同时也无奈的鄙视着封建社会农民们的卑劣奴性。

原作剧情介绍

某个时代，战争随处可见，大量的巨大舰艇和机器武士在天空中混战。没有胜利者的欢呼，只有失败武士落寞的身影和失去土地的农民的哀号。逃离战场的部分流浪武士变成了山贼，他们到处抢夺农民的粮食与女人。由于惧怕山贼，农民们只能敢怒不敢言，并进一步成为了山贼们的粮食生产地。

某个村落里的一小部分农民无法再忍受山贼的行为，在村里长老的建议下，有三个人站出来，愿意去寻找可以帮助他们击退山贼的武士，他们是：水之巫女云母和小町、农民利吉。农民们没有招揽武士的金钱，他们有的只是白白的大米，所以饥饿的武士成为了他们的目标。来到繁华的虹雅溪，这里有着各式各样的武士，三人寻找了很久，但找来的武士，却几乎都在吃饱喝足后扬长而去。只有热心帮助他们的年轻武士冈本胜四郎留了下来。唯一被他们看中的岛田勘兵卫却又因为无心战争而拒绝了邀请。不过，事情总有转机，命运的锁链已开始编织他们的相遇：七个武士将会在这里集结。

[动画内容详解]			
内容	SF冒险/剑客	系列构成	富冈淳广
集数	26	角色设计	草冢　V仁
放映时间	2004年6月12日 – 未知	动画角色设计	桥本英树
放映公司	SKY PerfecTV	机械设计	小林诚
制作公司	MICO・GDH・GONZO	美术监督	小仓宏昌
原作	黑泽明「七人の侍」	音响监督	鹤杠阳太
监督	龙泽敏文	动画制作	GONZO DIGIMATION
演出协力	高桥良辅	OP曲资料	《Unlimited》[相川七濑]
		ED曲资料	《普遍》[RIN]

PS2	本刊译名：七武士				CERO 全年龄
	IDEA FACTORY	6800日元	2006.05.25		
冒险	DVD-ROM	日版	1人	131KB	

原作人物介绍

岛田勘兵卫（カンベエ）
经历了无数战争的洗礼，身躯疲惫的他到处流浪，对未来已不抱希望。与大家的相遇，又唤醒了他内心的热血。

冈本胜四郎（カツシロウ）
年轻的见习武士。见义勇为、乐于助人，对于农民也毫无武士的阶级优越感。对战斗充满幻想与期待。

菊千代（キクチヨ）
虽然是七武士一员，但其实是个觉醒得比较彻底的农民，乐于助人，且一直以武士自居。拥有强壮的机器身体。

久藏（キュウゾウ）
[CV：三木真一郎]
武士。
剑术高手。为人沉默寡言，手中的剑就是他的生命。

七郎次（シチロージ）
[CV：草野澈]
武士。
岛田勘兵卫以前的战友，具有谋略家的才智。

片山五郎兵卫（ゴロベエ）
[CV：稻田澈]
武士。
因与勘兵卫意气相投而加入讨匪。

林田平八（ヘイハチ）
[CV：犬饲淳治]
武士。
剑术一般，但个性开朗。是他伍中的大活宝。

云母（キララ）
[CV：折笠富美子]
农民。村的水之巫女。她所拥有的水晶将为寻找期待的武士而发出光芒。



小町（コマチ）
[CV：齐藤千和]
农民。
同样也是宽和村的水之巫女，云母的妹妹。

利吉（リキチ）
[CV：西前忠久]
思想较为进步的农民。一直坚持用武力去反抗压迫他们的山贼一伙。

原创人物介绍



息吹（イブキ）
游戏中的原创角色。为了报被山贼杀害两亲的仇决心成为武士、并在10岁时就从宽和(カンナ)村出走继续自己的历险。在一个人生活的岁月里，多多少少感受到了一些东西，使之成长为一位正直的青年。在虹雅溪与青梅竹马的云母再会，结伴共同向故乡前进。

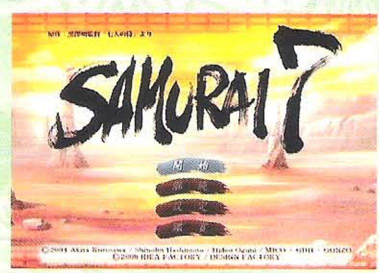


序章 彷徨（彷徨う）

七年前

在战争的年代，战场上充斥着很多武士，而在大地上全部是农民。随着战争的结束，许多已经将自己身体机械化了的武士们已经逐渐迷失了自身存在的意义，他们袭击村庄、从农民手中抢夺粮食以及女人，彻头彻尾变成了山贼（**野伏せり**）。由于自己的收获全部被山贼抢夺，对于农民来说，山贼这个词是无比恐怖的。本作就是这样混乱的一个时代。

不管是什么时代，农民们想与世无争安居乐业都是极为困难的。不过就算是这样一个时代，我，与父母一起过着悠闲的农家生活，对于这个世界，我从未有过什么抱怨。就算是不能吃得很饱，就算生活清苦，这些对于我来说都没什么关系。我，就只希望这样的平淡日子能一直持续下去而已……



↑游戏的标题画面，可以进入华丽的观赏模式。

无法忘记的……那正是我十岁那年的秋天……

村庄的稻田由于受到蔓延的农作物病影响，宽和村全体农民都是没有收获的一年。每户人家都为了必须上缴给山贼的米而疲于奔命。当然……我家也是如此。而此时的我，直到那天到来之前都一直没察觉到最为残酷的事情即将来临。山贼们那巨大的刀，向着被按在地面上、父母的头上砍去。究竟发生了什么？即使现实就在眼前，年幼的我仍然不能理解。记忆中，我只是无比害怕，哆嗦着双腿，一直泪流满面而已。从那之后有那么一段时间我究竟是如何度日的……现在想起来根本就不记得了。感情、思考、一切都从那时候开始全部崩溃掉了。

不知道过了多久……在无意间找回了自己的感觉，只剩下愤怒了。就算一边哭泣，也是在一边愤怒着的。悔恨、悲伤，“一定要把那群山贼杀掉”想到这个主意并没有用多长的时间。等到天逐渐黑了下来，我离开了宽和村。一定要成为武士，为了给父母报仇……我偷了一把武士刀……。

悲剧的五年后

我正在荒野进行剑术的训练，自从离开宽和村之后就一直在各个地方奔波，风餐露宿，居无定所，而剑术的锻炼却一直没敢耽搁过。“我的剑术……好像是提高了吧。”看着那把已经生锈了的刀，正是五年前从宽和村中偷出来的那把。自从离开村子便一直没有离开我，非常靠得住的珍贵的刀。正想继续练习，可是饥饿难忍。“差不多应该去别的地方了吧”，我这么想着，来决定下一个目的地。想了半天还是决定先到哪儿歇会儿(**どこかで少し休む**)，累了半天，刚一坐下就睡着了。过了半天，好像感觉到谁靠近了我，我马上就把眼睛睁开了，我站起来摆好了战斗的架势。喊了一嗓子没人理我，我凭直觉向着一团树丛砍去。“铛”地一声巨响同时，我的刀不知不觉中就落了地。灌木丛中出来一个人高马大，一身白色装束的男人。“他会不会是盗贼？……仅凭我的实力是无法打败他的”，我还在这么想着，颤颤巍巍地询问那人的身份，祈祷他不是敌人。果然他放过了我准备离去，而我貌似条件反射一样地叫住了他，寒暄了起来。原来他叫岛田勘兵卫(**カンベエ**)，我正想拜师学艺，他却用三言两语就把我给打发了。第二天我发现自己虽然号称在为父母报仇之前决不回宽和村，但在精神上却一直离不开那里。对于自己选择的道路也产生了一些怀疑。

又是两年之后

我还未成为一名真正的武士。在旅途中我从未耽搁过修炼，每次在街上遇到武士时我都会要求与他们过招。为了成为武士，我一直在不断寻找成长的办法。根本就不知道武士具体为何物的我有可能知道嘛？但是现在我除了不断努力也没有其他任何办法了。

我来到虹雅溪，这里聚集了东西商人热闹非凡。被人与食物、物资与建筑物、钱欲与色欲充斥着的商人街道。感慨了一番后我决定去茶屋看看（**茶屋へ行ってみる**），在那里我听到了奇怪的劈柴声音。通过交谈知道那人原来是一名武士，可人看起来非常亲切善于交流。他名叫林田平八（**ヘイハチ**），为人非常健谈。告别他回到大路上，我整个人感觉非常不对劲。一摸头原来发了高烧，正在自怨自艾，发觉在自己的身边站了一个装束奇怪的老人。他意图带我去他家，我虽然不知他是何目的，但已经逐渐失去意识的我显然没有抗拒的资本。

1章 相遇与离别（出会いと别れ）

第一天

当我睁开双眼的时候，在视线里全都是各种各样不知道干什么用的机械，各种零件像山一样堆积在我的面前，铁锈味道直冲鼻腔。正宗（**マサムネ**）老爷爷看见我起来了连呼带喝，原来他是一位打铁匠。他让我去买一箱螺丝，用劳动还他的救命之恩。来到虹雅溪大路上我忽然间怀念起小时候在宽和村的日子，正在回忆时一个温柔的声音传入我的耳朵，“是息吹先生吗？”我环顾周围，一个年轻漂亮的姑娘对我说：“你是息吹先生？”这姑娘我怎么好像在哪里见过面？我开动脑筋大胆联想，说：“云母（**キララ**）……？”经过了7年的岁月流逝，她成长了许多。只是那可爱的娃娃脸却和当时没有什么变化。“果然是息吹先生呀，”她说，“真的是好久没见了。”



↑幼年时的主人公面对巨大的打击几乎崩溃。

她正是我在宽和村时的青梅竹马云母小姐。久别重逢是否献个殷勤呢？我正在思想斗争时，她旁边那个愣头小子发了话：“你离开村子究竟干什么去了！?”哼，这家伙我也认识，不就是那个……那个谁来着？哦对了是利吉（**リキチ**）。他对于我离开村子修炼的原因是为了向山贼复仇这件事不是很理解，但我也懒得解释。再看美女云母时，发现她衣袖下面拉着一个小孩子。“姐姐，这人谁呀？”小孩发了话。云母给她介绍了一下我以前的英雄事迹，并对我说了小姑娘名叫小町（**コマチ**）。我仔细看了看那个小姑娘，穿着与云母一样的衣服，原来她与云母一样也是分配水的巫女(**水分りの巫女**)。鉴于这小毛头是云母的妹妹，我逗了她几句开心的话。

问起一行人前来这里的目的时明显感觉到她们的表情刷地一下变了。“其实，我们正在召集武士。”原来她们准备聚集武士来和山贼战斗。她们目前的进展已经能看得出来，很是不顺利，只有两个武士肯与她们一起行动。他们是热心的年轻武士冈本胜四郎(**カツシロウ**)和机械武士菊千代（**キクチヨ**）。云母拜托息吹一起寻找武士对付山贼团伙。这时我突然被小町强烈的精神力量影响来到异次元空间上了一课，原来是在选择重要环节时，我们没有时间去犹

本作中的基本流程

本作中大量的语音、插图以及动画使玩家们仿佛在观赏动画片一样身临其境。而在剧情连接关键的时候和重大分支发生时，是需要玩家们扮演虚拟的原创主人公息吹来对同伴们发出不同的指示、或者是表达不同的看法的。这样可以说是在玩家与整个故事发展做出了一个互动，从侧面影响整个故事的进展。

流程选择条

序章　彷徨（彷徨う）		
剑术练习之后……		
1.	どこかで少し休む	勘兵卫
2.	森へ入る	五郎兵卫
3.	山へ行く	胜四郎
4.	崖沿いへ行く	无
只身来到虹雅溪之后……		
1.	この边りを步いてみる	菊千代
2.	茶屋へ行ってみる	平八
3.	建设现场へ行ってみる	无
1章　相遇与离别（出会いと别れ）		
面对云母小姐的邀请……		
A.	引き受ける（接受）	胜四郎、菊千代
B.	断る（拒绝）	
去哪里物色武士呢……		
1.	桥へ行ってみる	无
2.	大通りの反对侧	无
3.	建设现场	无
是否追赶云母呢……		
A.	キララを追う	无
B.	残って战う	胜四郎、菊千代
临睡前去哪里……		
1.	表に出る	云母（2）
	1.忘れたよ　2.怀かしいな	
2.	里庭に出る	平八(1)、五郎兵卫(2)
	1.ヘイハチさんと话す 2.ゴロベエさんと话す	
3.	刀の手入り	勘兵卫（1）
	1.……　2.……形见です	
4.	寝る	菊千代（1）
	1.そうだよ　2.うるさいな	
5.	剑の练习	胜四郎（A）
	A.もう少し详しく　B.これでいい	
面对全城追捕我要和谁……		
1.	カンベエさんと话す	勘兵卫（2）
	1.やはり行きましょう　2.待ちましょう	
2.	ゴロベエさんと话す	五郎兵卫（2）
	1.分かったような?　2.なるほど	
3.	ヘイハチさんと话す	平八（1）
	1.まぁ、少しは　2.いいや、别に	
4.	キララと话す	云母（1）
	1.气にするな　2.さあな……	
面对找来的大批武士……		
A.	呔目だな	勘兵卫
B.	すごいな	菊千代
面对追击过来的敌人……		
1.	应战する	菊千代
2.	机关车に乘る	无
是否寻找菊千代……		
A.	コマチに赞成する	胜四郎
B.	コマチをなだめる	勘兵卫、菊千代、五郎兵卫、平八
2章　逃亡（逃避行）		
歌舞伎登场之后……		
1.	食事を续ける	胜四郎（2）
	1.赞成する　2.反对する	
2.	拔け出す	平八(2)、五郎兵卫(1)
	1.ヘイハチさんに质问 2.ゴロベエさんに质问	
3.	风にあたる	七郎次(1)、勘兵卫(2)
	1.シチロージさんに质问 2.カンベエさんに质问	
追捕的敌兵逼近时……		
A.	迎え击つ	胜四郎
B.	退路を探す	平八
C.	样子を看る	五郎兵卫

豫不决，是武士的话就果断地作出决定！等我回到现世的时候已经面对了第一个现实问题，为了共同的目的，为了如花似玉的云母小姐我毅然决然地选择了接受(**引き受ける**)。大家显得都很高兴，我看到天色已晚，已经没了住宿费的云母很是发愁。怎么能让美人着急上火，我立马招呼大家往正宗老爷爷家去先行安歇。

来到了正宗老爷爷家，菊千代好像对于这里很熟悉。敢情他以前在这里被大修过，嗯，想也能想的出来。正宗老爷爷看见漂亮的云母小姐，还拿我来调侃。

第二天

早上我一起来，发觉大家已经在开个碰头会研究今天召集武士的计划，我急忙参加进来。菊千代嘲笑我是懒蛋的同时被他的老大小町一通数落。云母没理会我们，开始分配今天的任务：她自己和小町以及利吉还去昨天的老位置；我和另外一个懒蛋去不同场所各自寻找（小町擅自与菊千代组成了一队）；胜四郎本想自己去另外的地方寻找，云母的意思是叫他在三拨人马中间担任传令的位置。看到胜四郎若有所思的样子云母表现得很内疚，而我在不合时宜的时间说了不合时宜的话，郁闷了一小下。但事实证明云母绝对是位温柔的好姑娘，我在一瞬间陶醉了……但似乎自己也对虹雅溪的交通不甚了解。大家出了门各自向着自己负责的地点分散，下面我要去哪里呢？在桥上观看过往路人应该会很方便，所以我决定去桥那里看看（**桥へ行ってみる**）。在桥上一边想事一边观察过往武士，过了许久也没有发现合适人选，所以改变地点又来到虹雅溪的大通路。刚来就听到了一个女孩的尖叫声音，走近看似乎有几个可疑的人扛着一个什么大东西在向前走。听说他们是富商的手下，专门劫持单身的漂亮姑娘。因为经常发生这种事，身边的大家都不怎么奇怪。虹雅溪这个地方……真的是……在我准备继续寻找武士的时候，突然听见胜四郎的喊声。原来被劫持的正是云母小姐！！这时菊千代也来了，听到这个消息似乎比我还激动。我们决定绕道抄他们的后路，果然在这里等到了那四个人，其中之一正是被胁迫的云母小姐！我们迅速与敌人展开战斗。激烈战斗的同时胜四郎发现其中一个敌人正拉着云母小姐准备逃跑。他们两个都在苦战，不过都要我迅速去追那挟持云母小姐的家伙。我不敢有丝毫犹豫，决定去追赶云母（**キララを追う**）。我背向二人向着云母的方向跑去，绝不能让他们走掉。

↑菊千代在游戏中的形象同样是非常传神。

不知道跑了多远终于追上了那个挟持的家伙，我用身体一下撞了他一个跟头，站稳身体我拉着云母就跑。那家伙一半身体是机械的，在我感觉到危险的同时，从他左胳膊中射出那无数的针已经到了我的面前。我用了毕生的功力躲开了他的暗器，一回头看见他这次把目标对准了云母小姐。我用身体作为盾牌挡住了那些针，那家伙这时挥刀冲到我们面前。我身体已经无力再战，便叫云母独自逃跑。被那几个保镖（用心棒）追赶的云母小姐来到一座高处的断桥，前有悬崖后有追兵。云母看了看下面又看了看身后追上来的保镖，毅然跳了下去……动画过后我看到云母得救，悬着的心终于落了地。那个飞身救下云母小姐的男人真的好帅，有他在一定没问题了。松了一口气的我终于体力不支昏迷倒地。

"息吹先生……"睁开双眼，只看见云母与那个男人站在一起。从云母口中得知此人名叫岛田勘兵卫（**カンベエ**），待一行人回家的时候才知道云母是看见他在下层之后才决心往下跳的，因为她确信勘兵卫会来救她。听到这我的心一震，而此时勘兵卫却一言不发。云母继续讲是如何与勘兵卫相遇的，我顿时觉得这个男人太完美了。



↑主人公与女主角云母之间似乎情意绵绵？

一路无话回到正宗老爷爷家，正宗说发现了一位有意思的人物，想给我们引见引见。勘兵卫教了我如何袭击客人……但是明显我是被耍了，来者是不可能被轻易袭击的人物。他名叫片山五郎兵卫（**ゴロベエ**），是勘兵卫的旧识。这时胜四郎和菊千代也回到了家，看到云母小姐平安无事非常高兴。云母说自己多亏了我和那位先生才得救，这时胜四郎和菊千代才注意到屋里勘兵卫的存在。敢情他们三个还挺有缘分，云母向众人互相介绍了一通。有痛快的也有不痛快的，总之最后大家都加入到云母所聚集的武士团队中来，皆大欢喜。类似英雄排座次之流的一通过后，勘兵卫与五郎兵卫毫无异议被评为大将和参谋。而在我和胜四郎、菊千代兴高采烈的时候却被勘兵卫严厉地批评并未获得武士的资格。

第三天

一觉醒来的早晨，被冠以"并非武士"的荣誉头衔，我、胜四郎和菊千代估计心情都不怎么样。还是菊千代乐观，管他勘兵卫怎么说，他就是要跟着一起行动。我和胜四郎顺势一齐向勘兵卫施压，果然管了点用。出了正宗老爷爷的家在入口处看到了一个年轻的男性，与其说他身上有杀气不如说浑身充满一种狂气……我和胜四郎准备应战却被五郎兵卫阻止。来人的目光一直聚集在勘兵卫身上，勘兵卫要大家不要插手自己和那人解决。

激战过后那个名叫久藏（**キュウゾウ**）的人笑了，据说是暂时失去了战斗的欲望。勘兵卫正好需要这样的人手，刚才那激烈的对决连他都处于下风，那人的实力可见一斑。可怜的我和菊千代又被放了鸽子，菊千代还真是个单纯的家伙。回去的时候听见大家的笑声，菊千代连忙冲进屋。出来迎接的是五郎兵卫和林田平八（**ヘイハチ**），平八也加入了我们的队伍。

他是个非常活跃的人，整个屋子的气氛都被他带动了起来。

离睡觉还有一些时间，我决定出去呼吸下新鲜空气（**表に出る**）。"息吹先生"，运气真好，云母小姐也在这里。原来她也睡不着，决定来吹一点夜风。我们两个一起望着夜空，今晚的月亮真美……。偷看了一眼云母小姐的脸，时隔这么多年，已经成长的她太美了。对着被月光洒满的她的脸，我什么也说不出来。自从从村子里出来后就几乎没怎么和女性说过话的我根本不知道和她从何谈起，这种时候究竟应该说些什么好呢？毫无主意的我只好一直欣赏她那美丽的脸庞，这时她好像也注意到我一直在目不转睛地看她，于是对我说："对不起，息吹先生。"我一下子就慌了，她接着说："因为突然把你也卷进了这件事当中……"她真是善解人意，我马上说了些安慰的话，终于使她露出轻松的笑容。当她问起这7年来我究竟在哪里的时候，她的话让我脸红羞愧不已。"小时候你是个鼻涕虫，我总是去安慰你呢"她温柔地说。向着一脸怀念旧事目光的云母小姐，"真怀念呀（**怀かしいな**）"我说道。想起了儿时的旧事，云母小姐开心地笑了起来。"在虹雅溪能再

↑游戏中穿插的动画演绎效果出色。

首次面对巨型敌人时……		
A.	敌阵へ切り进む	菊千代(1)、胜四郎(2)
	1.キクチョさんと　2.カツシロウさんと	
B.	样子を见る	七郎次(1)、五郎兵卫(2)
	1.シチロ－ジさんと　2.ゴロベエさんと	
C.	后ろへ下がる	平八(1)、云母(2)
	1.ヘイハチさんと　2.キララと	
剧情发展重要选择		
1.	森林へ进む	
2.	街道へ进む	
3.	荒野へ进む	
3章　荒野之旅（荒野の旅）		
面对独来独往的久藏……		
1.	キュウゾウさんに话し挂ける	久藏（2）
	1.もう少しみんなで　2.何か气になることでも?	
2.	シチロ－ジさんに话し挂ける	七郎次、久藏(1)
	1.纳得する　2.纳得できない	
3.	キララに话し挂ける	久藏（2）
	1.キララの言う通り　2.何か考えがあるはず	
对精疲力竭的云母说……		
1.	少し休もう	
	1.キララの侧へ	云母（1）
	1.オレも疲れてたから　2.そうだと思った	
	2.シチロ－ジさんの侧へ	七郎次（2）
	1.……できる　2.よく分からない	
2.	先を急ごう	久藏、久藏(1)
	1.振り向く	2.气のせいか
谁来站第一班岗……		
1.	志愿する	七郎次（2）
	1.当然です	2.少し退屈
2.	默っている	无
认为谁的想法不妥当……		
1.	キュウゾウさんに	云母
2.	キララに	久藏
事态紧急我……		
A.	キララを庇う	
B.	ためらう	
敌人袭击后我决定……		
1.	念のため、见张る	久藏（2）
	1.强さの秘密は　2.サムライとは	
2.	刀の手入れをしておく	七郎次（2）
	1.どうしてサムライに?　2.カンベエさんとの出会いは?	
3.	少し、休む	无
4章　宽和村（カンナ村）		
剧情发展重要选择		
1.	游击班に加わる	菊千代
2.	设营班に加わる	五郎兵卫、平八
3.	指挥班に加わる	勘兵卫、胜四郎
4.	隐密班に加わる	七郎次、久藏
5章　指挥的任务（指挥の役目）		
会议完毕后我决定……		
1.	もう少し话をする	
	1.カンベエさんと	勘兵卫（1）
	1.心得ています　2.……すみません	
	2.カツシロウさんと	胜四郎（2）
	1.杂用だよな……　2.重要な仕事だな	
	3.キララと	云母（1）
	1.协力すれば　2.多分できる……	
2.	见回りに出る	
对温柔的云母小姐说……		
1.	ありがとう	云母
2.	…………	
对于诡异的翼岩我……		
1.	しっかり见回る	战略、信赖(+1)
2.	适当に见回る	
对于胜四郎毫无防备的背影……		
1.	こっそり近づく	胜四郎
2.	声を挂ける	
对五郎兵卫传令……		
1.	战略について	战略（+1）
2.	野伏せりについて	战略、信赖(+1)五郎兵卫
3.	军粮补给について	无
对于胜四郎的想法我觉得……		
1.	间违っている	胜四郎
2.	そうだと思う	
七郎次不在我只好……		
1.	探す	七郎次
2.	传言を赖む	



↑鹤立鸡群于游戏中的云母小姐格外醒目。

次遇到你真的是太好了"她说道，"我还以为与离开村子的你再也不能见面了呢。我，是从心底里觉得开心，能再一次与你相见。"面对云母小姐直愣愣的视线，我无法与她对视。这次我的脸真的是满面通红，逗得她轻轻地笑了起来。当我另寻话题问起宽和村的现状时，才从云母口中得知状况一年不如一年。云母马上改变话题，提议天色已晚快去休息吧。半梦半醒的时候似乎听到勘兵卫和五郎兵卫正在商量些什么……

第四天

一早刚起就听说在我悠闲睡大觉的时候村子里出了大事，一位从哪儿来的使节被杀了。现在村里的状况是只要有武士出现就一律被抓投入监狱，平八说敌人的目标正是我们这一伙人。原来是富商的儿子看上了云母小姐，昨天的诱拐事件也是他们的所作所为，而此时菊千代已经擅自出外行动了。

事态紧急，我决定找参谋五郎兵卫先生谈一谈（**ゴロベエさんと话す**），听了他的长篇大论之后要选择"原来是这么回事"（**なるほど**）。这时候胜四郎回来了，外面的环境越发恶劣了，大家想到逃走。勘兵卫提议转移到下层，将众人的命运押在了升降列车上面。出门时菊千代也回来了，看见了他拉拢来的一队垃圾武士，我觉得没什么用（**呔目だな**）。勘兵卫和五郎兵卫与我意见相同，几句话便激怒了那群无赖武士。正当那群人准备冲向勘兵卫时，我只看见白光一闪就全都倒下了。

众人不敢耽搁进入了升降列车内部，临走时还绑住了正宗制造假相，好像是我们胁迫他才从列车走的，还真是细心。敌人已经冲了进来，我看到苦战的菊千代决定留下来帮他(**应战する**)。由于目前的使命是保护云母等人，我还是坐上了列车，菊千代苦战机械武士最后与敌人一同掉进了谷底。众人在讨论是否去寻找菊千代时，我决定劝一劝小町(**コマチをなだめる**)，并在心底里祈祷菊千代平安无事。



↑勘兵卫在剧本中担任帅哥+精神领袖的角色。

2章 逃亡 (逃避行)

第五天

一路无话，向下前进的我们来到一个令人豁然开朗的所在，治愈之乡（**愈しの里**）。原来在这个新的洗涤场中勘兵卫还有个老相好，众人决定去投靠那里——茨屋。勘兵卫先进去打招呼，在出来的时候有一男一女迎接了出来。男人名叫七郎次（**シチロ－ジ**），是一个武士风格的人看见勘兵卫很惊讶；女人是个非常漂亮的艺伎，是茨屋的No.1，名叫雪野（**ユキノ**）。而勘兵卫的老相好居然指的是那个男人……

那一男一女带大家来到茨屋最漂亮的房间松之间，酒足饭饱之后表演的上来了，我想去吹吹风（**风にあたる**）。正巧看到了七郎次和勘兵卫在喝酒，我决定问问七郎次的情况(**シチロ－ジさんに质问**)。听他们说完过去的旧事后回到松之间，就听见有许多脚步声音逐渐靠近。敢情是菊千代回来了，同时也带回来一队追兵。情况紧急我决定先迎击敌人（**迎え击つ**）。混战时屋子即将倒塌我们随着七郎次和雪野一同向里逃。穿过通道我们看到一艘船，见证了七郎次和雪野的离别后我们逃出了治愈之乡。

第六天

看完了五郎兵卫和平八拿菊千代调侃后，伴随着小町的安慰声音我们终于到了新的地方——一个充满沙尘的荒野。刚上岸就又被包围了，这回的敌人是巨型的机械雷电和许多小型机械。我不敢轻举妄动先查看情况（**样子を见る**），在敌人冲上来时决定与七郎次先生一起战斗（**シチロ－ジさんと**）。战斗中又一架巨型雷电出现，勘兵卫被雷电上面的人暗算，关键时刻久藏伸出援手击退了敌人，而敌人利用菊千代设下的陷阱也被久藏打破。随着奔暗投明的久藏加入，7武士终于聚齐一处共商大计。一番讨论后决定分组前进：勘兵卫、菊千代、胜四郎和小町为第一组进入森林；五郎兵卫、平八和利吉为第二组进入街道；而进入荒野的第三组为久藏、云母和七郎次。经过深思熟虑，我决定进入第三组。

3章 荒野之旅 (荒野の旅)

第七天

走在荒野，云母小姐似乎感应到地下水脉。久藏一人若有所思地向前走，我转身对七郎次先生询问（**シチロ－ジさんに话し挂ける**），对于他的解释我表示接受（**纳得する**）。而云母小姐似乎对久藏先生意见非常大的样子……话说回来久藏先生究竟在考虑些什么呢?



↑大量的剧情选择枝使玩家参与感有所增强。

走着走着云母小姐似乎已经很累了，我决定提议大家先休息一会（**少し休もう**）。我看到云母小姐的样子，坐到她旁边(**キララの側へ**)。为了照顾她的情绪我选择委婉的说法（**オレも疲れてたから**），她果然很高兴。而久藏先生去排除前方的危险，虽然人不太随和，但真是一位好同伴。

天色已晚，我志愿第一个站岗（**志愿する**）。晚上七郎次来看我的时候，由于啥事都没发生我觉得有点无聊（**少し退屈**），没想到他反而很高兴，还兴致勃勃地教育了我一番。

第八天

一起来就被敌人追踪，对于两人不同的意见我认为云母的想法有些问题（**キララに**）。他们两人的关系越来越差，与此同时我们遭到了刚才跟踪我们的敌人袭击。在危急中我不敢犹豫选择去保护云母小姐（**キララを庇う**），总算大家平安。事实证明了久藏先生是正确的，云母小姐似乎有些郁闷。我刚才英雄救美后有些得意，不过马上被久藏和七郎次教育了一下。晚上为了安全起见我决定站一下岗(**念のため、见张る**)，见到了久藏先生，谈起武士是什么（**サムライとは**）时他似乎有些兴趣，聊得还算不错。



4章 宽和村 (カンナ村)

第九天

终于和大家合流了，一同向宽和村走去，宽和村现在的样子和我当年记忆中的差距实在太大了。这么多人一股脑儿冲进村子那么长时间了，一个人影都看不见，云母准备去找老爷爷，而我准备回阔别许久的家里看看。等回到广场时已经看到火爆的菊千代引起的骚乱，被骚乱引来的老人正是宽和村的村长伪作（**ギサク**）。我7年前擅自离开村子，没想到他们竟然还记得我寒暄之后众人商量抗击山贼的计策，我决定加入指挥班（**指挥班に加わる**）。

事态紧急我决定……		
1.	逃がす前に……	
	1.觉悟を决めて　2.势いに任せて	
	A.……ためらう(GAME OVER)　B.キララを守る	
2.	何とか时间稼ぎ	
	1.作战变更　2.助けを待つ(GAME OVER)	
	A.……ためらう(GAME OVER)　B.キララを守る	
对于告密者我打算……		
1.	许そう	信赖（+1）
2.	许せない	
剑术练习我觉得……		
1.	やってみる	勘兵卫
2.	とても无理	
对于即将到来的决战……		
A.	觉悟の上です	勘兵卫
B.	できていません	
面对熟睡中的勘兵卫……		
1.	刀を	勘兵卫
2.	耳饰りを	
与谁谈一谈呢……		
1.	カンベエさんと	勘兵卫（2）
	1.また负け战に……　2.大丈夫です	
2.	カツシロウさんと	胜四郎（1）
	1.绘空事に过ぎない　2.违うと思う	
3.	キララと	云母（1）
	1.分かってる　2.そんなわけには	
决战前一天我决定……		
1.	家の手入れ	
2.	村を见て回る	
6章　前哨战（前哨战）		
对逼近的敌兵我打算……		
A.	先手必胜!	
B.	指令を待つ	战略（+1）
面对潜入的敌人我……		
A.	仕挂けを利用する	战略（+1）
B.	刀を拔く	
剧情发展重要选择		
1.	绳に繋がれて	
2.	米表に隐れて	
与谁一起战斗呢……		
1.	天守を目指す	
2.	ヘイハチさんと机关部へ	平八
事态紧急我打算……		
A.	机关破坏を优先	平八
B.	先に敌を倒す	
顺序输入操作		
1.	右のレバ－を……。	
	下げる	
2.	何色のボタンを押すか……。	
	赤	
3.	真中のバルブを……。	
	右に回す	
4.	左のレバ－を……。	
	上げる	
7章　休息（休息）		
8章　最终战!（最终战!）		

在游戏环节一步一步发展时，玩家会面临三种类型的选择题目。其中一种就是不限制时间的单项选择，一般用于提高同伴的SAMURAI POINT，从而在战斗中更轻易地取胜，或者是提高村庄的战略或是信赖POINT，同时会引起部分剧情的变化；而另外一种就是限制时间的双选或三选，在流程条里本文用了A、B、C来表示，这些选择项一般都比较重要，对于玩家扮演的"息吹"来说，需要用武士的决断力在5秒内做出决定，而决定后的影响也较之第一种更大一些；最后一种，也就是对于攻关最为重要的一种就是"剧情发展重要选择"。这些选项不仅会影响到战略、信赖或SAMURAI POINT的变化，还会影响玩家在攻略中所走的路线。

5章 指挥的任务
（指挥の役目）

第十天

一觉醒来已经迟到了，等跑到会议室大家都在等我。大致布置完工作后我选择再和大家聊一聊（**もう少し話をする**）。与胜四郎谈话（**カツシロウさんと**）时聊起工作分工我认为这是很重要的工作（重要**な**仕事**だな**），解除了他的不安情绪。接下来我准备前往分水神社（水分**の**社），在这里又见到了云母小姐。得知7年来她一直收拾我家等待我回来后，我非常感谢她（**ありがとう**）。她那纯洁的笑容真让我心醉……

第十一天

天一早我就来到勘兵卫所在的战斗指挥部——云母小姐的家。跟勘兵卫聊了半天的军粮，然后得知今天我负责的地方是翼岩。看着这个奇怪的物体我不敢大意，仔细观察（**しっかり**见回**る**）发现无异常时才回家休息了一下，然后来到胜四郎负责的半岛附近（岬）看看。看到他在那里发呆，我决定吓吓他(**こっそり**近**づく**)。结果是我俩都吓了一跳，终于到晚上了，很累的我早早就休息了。

第十二天

早上一起来我就到勘兵卫所在的战斗指挥部报到，他给我讲了一堆兵法的道理。回到正题，来瀑布旁边找到了五郎兵卫，与他谈一谈山贼的事情（野伏**せりについて**）。果然，传令大成功，不过这份差事真的很复杂。在水分神社看见了比我更烦的胜四郎，对于他的问题我认为他的想法并不对(间违**っている**)。

第十三天

惯例……去云母家找勘兵卫。今天要去找七郎次传令，来到宽和桥，看到两个村民并没看到七郎次。看那两村民不太靠谱，没辙只能自己找（探**す**），看到七郎次的时候得知他已经知道传令内容了。劳动了一会儿回到家休息时正好赶上云母小姐来访，看她样子很慌张赶快叫她进来。她要跟我谈的话要我保证跟谁也不说，我答应之后她叫我跟她一起去一个地方。谈话的内容主要是村中有人告诉了山贼团伙这几天来武士的一举一动，这使得我方十分不利，最重要的是还得向云母保证不对外声张。谈话的结果就是只有知情的我和云母两人行动。我……能办得到么？晚上我和云母来到宽和桥，正好撞见告密者和山贼接触的一幕。由于我不小心踩到一根树枝上被山贼发现，在现在的情况只能想办法拖延时间（何**とか**时间稼**ぎ**），但由于敌人攻击过猛坚持不住，我必须果断地改变战术（作战变更）。激烈的战斗中山贼瞄准了云母小姐，我不敢有丝毫犹豫，飞身去救云母（**キララを**守**る**）。

在我筋疲力尽的时候发现这个山贼已经被我打倒了，云母小姐也对我刮目相看。我们把告密者带到广场，对大



←大量的选择最重要的因素就是为了提高七位武士的SAMURAI POINT值。

←性格开朗的武士平八先生非常可爱，仅听到他的语言整个人就会变得轻松。

家叙述了前因后果。平时温柔风趣的平八显得异常愤怒，拔刀就向告密者砍去，被七郎次拦住。这时飞奔而来的菊千代的一番话似乎打破了村民中的卑劣奴性，对于告密者的处治问题我选择原谅（许**そう**），但无论别人如何插手勘兵卫先生似乎已经作出了正确的判断。当天晚上，大家对这件事都彻夜思考，几乎都没怎么睡好。

第十四天

惯例……去云母家找勘兵卫。对于昨天晚上我的表现，勘兵卫十分满意。他带我来到广场锻炼剑术，我选择试试看（**やってみる**）。在之后的谈话中，谈到就要到来的激烈战斗，我觉得自己已经做好了准备（觉悟**の**上**です**）。晚上回家休息时，几个村民来到家里找我，他们觉得我值得信赖，因为我的宽容原谅了告密者。

第十五天

惯例……去云母家找勘兵卫。碰巧看见了他熟睡的样子，我想趁此机会摆弄摆弄他的刀(刀**を**)，没想到他一下子就醒了，未遂。今天早上没有什么具体的命令，于是我回家准备午饭。想起即将到来的战斗，我决定找云母小姐聊一聊（**キララと**）。对于即将到来的战斗，她千叮咛万嘱咐我一定不要在战斗中勉强自己，我只说了一句：“我知道了”（分**かってる**）。她显得极为不放心，让我反复强调、约定、发誓等等全都用上后才算放心了。

晚上我辗转反侧睡不着觉，勘兵卫先生的突然来访让我一跃而起冲了出门。他对着我认真地说：“恐怕明天就是最后一天了。”“是”，我回答道。“在这天内，只为自己而使用吧。”说完勘兵卫先生就走了。我体会着他的话，可我究竟去使用什么呢？

↑决战之前云母与主人公之间互诉真情。

第十六天

今天一切就都该结束了。今天对于自己，应该是自由的一天。在这一天内我应该做点什么呢？我想了想比起在家无所事事还是出去转转（村**を**见**て**回**る**）。首先去云母家看看，发现了勘兵卫。与他聊起三十六计，他似乎对其他兵法计策不屑一顾，只对“三十六计走为上”情有独钟。我对于这种灰头土脸的计策没什么兴趣，提议勘兵卫传授我正经的三十六计，可时间又已经不允许了。不得已的情况下我不得不承认了“走为上”。

出了云母的家走着走着来到了宽和桥，发现七郎次走了过来。寒暄了几句来到了镇守之森（镇守**の**森），看到了久违的菊千代和他老大小町。敢情俩人正采野草莓呢，还真有兴致，我也加入到采草莓小姑娘的行列中来。由于我的加入，菊千代也不认为“采草莓小姑娘”有什么可害羞的了。我和菊千代还进行了一场“采草莓小姑娘大奖赛”，由于菊千代身体过于强壮的原因，我获胜了，小町笑得捂着肚子站不起来，看来不是铁制草莓的话菊千代是很难胜利的。

继续前进来到瀑布旁边（滝**あたり**），看见了五郎兵卫。他教会了我很多东西，但我那过分的寒暄使得我们俩人都不太舒服，好像要生死离别似的。绕过瀑布来到小川，这里是我儿时的游乐场，果然胜四郎就在这里。我和胜四郎在这一路互相影响，彼此之间都学到了不少东西互相促进成长了。回头来到村子的广场，发现了目光锐利的久藏先生。一如既往的冷淡口气也让我见怪不怪了。再次向他离开的方向表示敬意后，来到了制作现场看到了平八。他与平时一样始终是那么开朗的一个人，这一路来没有他的话还真的会变得很闷呢。

我来到水分神社看到云母小姐正在为神社敬献鲜花。“云母”，我说。云母看见了我，说：“啊，息吹先生，在巡视吗？”“不，今天得到了勘兵卫先生的允许不巡视也可以。”云母听到后很奇怪问：“那么您在这里做什么呢？”“告别吧？”我自己也说不清楚。“告别？”云母小姐听到后很惊讶。“嗯向这一路照顾我的人们”，我如是说。云母的脸上流露出一丝哀伤的色彩：“这，难道说……”此时此刻我才发觉，无论是对于云母，或者对于自己，我们两个人彼此都是无可替代的人，我沉默了。云母看我有些奇怪就问：“怎么了？”我说道：“没什么。绝对要保护你，我在想这件事。”“哎？”云母一愣。“……我的，对于我不可替代的人。”我看着云母小姐的双眼说。云母小姐好像害羞逃跑一样背向我离开了，述说了自己最后的心声，我再也



←战略和信赖POINT与SAMURAI POINT同样重要，对于战争的结果有着直接影响。

没有什么放不下的事情了。

就在这里，结局即将到来。没有其他人，我站在半岛上眺望远方。……明天的战斗，绝对不能输！我下定了决心。回到家一觉醒来，好安静，天色已经非常黑了。我走出家门，我的脚不知为何很自然地向着水车小屋方向走，谁都不在……在这里也没什么意义。

子夜时分，听到了远方传来了山贼们来袭的声音，我下定了决心向外走前往战场。



6章 前哨战
（前哨戦）

第十七天

在一片大雾中刺眼的光芒逐渐逼近村庄，那正是大型浮游要塞——收割要塞。在其周围有无数的雷电以及钢筒，在浮游要塞当中肯定还有好多兔跳兔与红蜘蛛。此时大家已经聚集一处，多日苦心营造的巨大战弩准确命中了其中一艘浮游要塞。考虑之后的迎击策略，宽和桥是连接外域唯一的陆路，果然这里聚集了大量的钢筒。对于他们的围攻我决定冷静地等待指示（指令**を**待**つ**），在勘兵卫先生喊发射时我的箭果然成功命中钢筒使其报废。在这种战场，一丝一毫的分心就几乎使我丧命，两次都是同伴救了我。不过已经有一些钢筒流窜进村子里去了，我决定去防守力量比较薄弱的镇魂之森。在这里我看见了几艘闯进村子里的钢筒，我决定利用有力地形打击它们（仕挂**けを**利用**する**）。成功解决掉敌人以后我和村民们一起来到广场时看到大家已经聚集到了这里，提起敌人还有一艘浮游要塞时大家都说前景不容乐观。

原作:黒澤明監督「七人の侍」より

SAMURAI 7

此时七郎次提出一个大胆的想法，假装成为叛徒向敌人投降然后伺机潜入要塞从内部破坏，分为用绳子绑住正面进入和藏在供品的米里面隐藏潜入两组。我经过深思熟虑决定参加隐秘潜入组（米表に隠れて）。正面组伺机进攻一气攻占顶部；而潜入组则从机关破坏开始逐渐制压下层。按部就班我们都成功进入浮游要塞，行动正式开始。我决定随平八一起去机械室（ヘイハチさんと机关部へ），此时我们二人被一钢筒发现。这样打来打去什么时候才能完成任务？我选择了优先破坏装置（机关破坏を优先）。敌人数量越来越多，按顺序输入（1.右のレバ－を……。下げる　2.何色のボタンを押すか……。赤　3.真中のバルブを……。右に回す　4.左のレバ－を……。上げる）

爆破成功！来到顶端，另一组也完成了他们的任务，众人在千钧一发之际逃离了浮游要塞。回到广场，勘兵卫提议大家休息一两天因为敌人想重振旗鼓还需要不短的时间。

休息

（休息）



一对于整个战事来说，击倒最大的敌人浮游要塞就几乎宣布了我方的胜利。

第十八天

一整天都在休息，昨天的大战让我几乎精疲力竭。过了很久，伪作村长带着利吉等几个村民进了我家。努力战斗终于得到大家的承认，我自己就不用说了、村民们也很开心。

最终战！

（最终战！）

第十八天

后半夜时候下雨了，那滴滴答答的声音使我几度苏醒。天亮时在屋檐大粒的雨滴一直在不间断地敲打地面，经过一夜的休息我的体力得到了充分的恢复，正在观赏雨景时，嘎嘎的警报声音响遍全村。

来到广场，大家已经汇聚一处。“胜负就决定于这一战！”随着勘兵卫先生的话，大家各自在自己的岗位迎战来自四面八方的敌人。我来到水车小屋看到了利吉和几个村民，此时钢筒也冲了过来，久经磨练的我再不是那个毛头小子，几下就解决了这些不开眼的钢筒。交代好村民的合流后我回到村子广场，看到了那台机体……没错，就是化成灰我也认得他！“这家伙由我来！”我飞一样冲到了与他作战的勘兵卫先生身前，根本没去考虑连勘兵卫都要陷入苦战的对手我是否能够对付的问题。大家正要帮助我，“住手！你们不要出手！”勘兵卫先生大喝一声，大家都收起了刀。

这台机体名叫无双，很明显能看得出来他对自己的技术很自信。对于敌人用力劈过来的刀，显然避开是比较聪明的做法，但我毫不顾虑的选择了正面对决。随着敌人左臂中隐藏着的武器开火，我急忙向左跳开。我一边躲开枪口继续向无双冲去，快要跑到的时候为了躲避射来的子弹我被无双那伏击的大刀突然袭击。“就到这里了吗？”毕竟能力有限的我即将不敌。尽管如此我还是把我的刀一字向上架在了无双袭来的方向。不知道中间发生了什么事，一声巨响之后，无双那罪恶的左臂终于被切了下来。“息吹！就是现在，上啊！”勘兵卫先生大喊。我拿稳了我的刀，向敌人的方向径直跑去。“去——死——吧！”随着我的一声大喊，直到现在所有的想法与怨恨，都跟随这一刀砍了下去。

一切都结束了，就在这时我那把一直陪伴我的刀突然间折断了，然后就只听到山贼爆炸的一声巨响响彻山谷。回想起年少时最初的信念我感慨万分……

“为了给双亲报仇决心成为一名出色的武士……所以在那一晚披星戴月地离开村子……现在，我，息吹回来了。虽然直到今天我都不知道自己是否成为了一名真正的武士……但是被山贼杀害了的……双亲的仇……我今天已经报了。”

“从这以后我去做什么呢？是留在宽和村子里面一切重头开始嘛？还是带着那把一直陪伴我的那破碎的刀继续旅行呢？算了，反正我空闲的时间还很多，回头再去考虑这些事情吧。……我就一直用我自己的方式生活不也是很好吗？”

随着同名电影在北美公映的同时，我们在PS2与X-BOX主流平台上同样等到了由ACTIVSION开发的3D动作游戏X-MEN3。游戏突出了众多X-MEN超能力英雄的不同能力。与同名电影 X-MEN3不同的是，游戏的主线剧情主要交待了电影X-MEN2与X-MEN3之间的衔接剧情。就算对X-MEN系列电影了如指掌的玩家也会对本作的剧情产生浓厚的兴趣。ACTIVSION多年累积的动作游戏开发经验也让本作与一般的电影改编作品不同，拥有出色的指令操作感。作品与剧情紧密相连的众多关卡不仅难度可调，且一旦通过后可以重复关卡练习。游戏中最有乐趣的一点便是可以随关卡亲自操作超能力特点完全不同的各色X-MEN战警。而游戏的开始，自然是从X-MEN系列永远的主人公金刚狼开始……(难度设定都为中等)

THE OFFICIAL GAME



任务一：自由女神

■01. 刚开始面对变异体“骑兵”时，游戏是想让玩家仔细熟悉一下游戏的基础操作。玩家应当按照图示指引的键位对应操作了解整体操作架构。

其中，方块为基础打击，可以连续输入。三角为重攻击，也可连续输入或与基础攻击配合按照方块—方块—三角的步骤形成连锁输入。X为跳跃，R1或L1为防御，按住防御对应输入左类比摇杆可实现滚动。(L2为金刚狼的自动回复键，在今后对战中必须利用间隙进行回复)

当您按照指使完成所有操作后，“骑兵”会被击落台下。这时候按照画面提示对应按L2，便进入下一个游戏场景。

■02. 进入这个场景后，我们首先要解决掉不断出现的拥有机枪的散兵。注意观察右下方地图，红的指示为敌人所在位置。应当多多利用金刚狼的滚动到敌人面前后用三角重攻击一次即可解决敌人。顺时针围绕女神像进行清扫敌人的操作，由于敌人众多，所以如果HP危机时，应当利用金刚狼自动恢复HP的能力休息一下，等到HP回复后再行战斗。经过顺时针围绕后，很快就遇到BOSS—“骑兵”

■03. 击败这个家伙其实非常简单，只要在其攻击时按住防御，等待一轮进攻后再利用方块—方块—三角的快速打击进行反击就是。如果首创次数众多也不必担心，随着首创次数的增多HP左侧的X-MEN能力槽也会对等增长，一旦X-MEN能力槽满后便可以输入R2或L2激活。金刚狼的能力是基础攻击威力大幅度上升与扑杀敌人的特殊攻击效果，相信利用这些很快便可以击败“骑兵”。首关结束。



■图示01


■图示02

PS2	本刊译名：X-MEN3				
	ACTIVISION	59.99美元	2005.5.19		TEEN
动作冒险	DVDROM	美版	1人	130KB	

任务二：自由岛屿

■01. 本关的英雄换为冰侠。游戏方式也完全由刚才的正统3D动作游戏跳跃成为3D模拟射击游戏。本话刚开始则需要对冰侠的操作进行全方位的熟悉。

冰侠的基本操作架构：左类比摇杆为控制冰侠的空间移动，推上为向下俯冲，推下为向上爬升，左右为平行方向控制飞行。X为加速，R1为减速。方块为基础冰雪射线，圆圈为重冰雪射线，三角为冰墙防御。L1为敌方位置锁定，画面会对锁定敌人位置以箭头给予提示。

首先先将自由女神像周围的能量体收集完，当将最后一个在女神像面前的能量体收集完毕后，进入下一场景。

■02. 突然出现的敌人将女神像周围的船舶击中，我们现在要做的是挽救女神像周围被攻击的船舶，启动L1目标定向后，按照绿色箭头提示利用方块键位的冰冻射线将船上的火焰扑灭，都扑灭后进入下一任务。

■03. 终于要对空中出现的敌人进行清理了，只要对应好L1锁定位置便能利用冰冻射线进行打击。如果实在躲避不及的话，便可以启动三角冰冻盾进行防御。小心迂回并锁定消灭敌人，之后触摸自由女神像面前的能量体，本关完成。


■图示02


■图示03

任务三：碱湖

■01. 这一关属于夜行者，特殊能力也多以潜行为主。刚开始我们应当熟悉一下夜行者的操作架构。夜行者的基础操作很简单，X为跳跃，方块为拳攻击，三角为腿攻击。刚开始我们需要利用跳跃借助水面上三个石板到达对岸。之后跳跃到横向出现的横杆上，随着夜行者自动在横杆上进行的翻滚动作再输入X键跳跃到对岸，经过重复的横杆跳后。按照指示利用右类比摇杆可以对游戏场景进行审视。(夜行者特殊能力L2启动，与金刚狼相同都为HP回复)

■02. 跳跃到巨大石台之上。向后侧看，我们接下来需要跳跃到上方管道之上。到达管道之上后，提示会指示玩家使用夜行者的特殊能力一空间转移（R1键可启动）。画面中特定位置出现的蓝色阴影点则是夜行者可以实现位置转移的点。应当在管道上连续输入R1进行位置转换，并结合右类比摇杆观看位置。进入图中位置后，再进行位置转移与跳跃就可以到达位置平台。

■03. 在控制台输入方块可以开启电子门，进入后更换场景。进入门后首先要面对几个杂兵，按照图中提示我们可以阶段掌握夜行者的主要攻击手段。对于夜行者来说基本攻击为方块与三角组合的连锁攻击，随后也会利用到跳跃三角X3或跳跃方块X3的跳跃连锁攻击以及按住L1启动的潜行攻击。当击败了两批敌人后进行下一个任务。按照提示到指定位置启动L2潜行后会启动电子系统。键入方块开门后径直进入通道。


■图示02

■04. 解决面前的敌人，通过提示夜行者终于可以施展最强大的潜行打击了，方式为对锁定敌人键入L1+圆圈，潜入敌人后方后方块X3或三角X3。利用这个方法我们可以很快解决敌人。之后将面前的电子装置用方块键破解，本关完成。

任务四：发电室

■01. 本关任务仍然围绕夜行者展开，首先需要利用夜行者的R1瞬间转移能力不断向前推进。注意不要下落到下层地面，否则会有敌增援。

■02. 到达地图所标示的电子机关处解除机关，进入门内利用L1+圆圈，方块XN的转移攻击很快将敌人消灭。开启机房内的电子机关，敌增援出现。

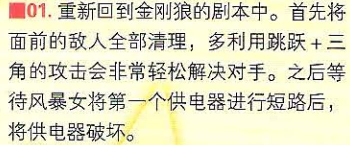
■03. 回到刚才的入口处，利用空间转移到达地图标示的又一个电子机关处，将守卫的敌人快速消灭后，按方块键解除机关。之后重复完成解除机关与杀敌步骤，都完成后管道入口开启。

■04. 进入管道后，利用瞬间转移攻击将敌人全部消灭，到达最后一个电子机关处解除机关，本关完成。


■图示02



■图示03



任务五：碱实验室

■01. 重新回到金刚狼的剧本中。首先将面前的敌人全部清理，多利用跳跃＋三角的攻击会非常轻松解决对手。之后等待风暴女将第一个供电器进行短路后，将供电器破坏。

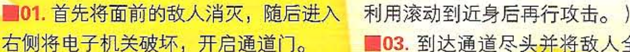
■02. 之后要面对众多敌人的骚扰，多进行环绕迂回后逐个击破。经过几轮敌人的清除后风暴女会再次将第二个供电器短路，对应破坏掉。

■03. 与第二步骤相同，将敌人击溃后等待风暴女的行动，将第三供电器破坏。

■04. 最终将第四个机关破坏后,本关结束。


■图示02


■图示03



任务六：候宰栏

■01. 首先将面前的敌人消灭，随后进入右侧将电子机关破坏，开启通道门。

■02. 进入通道后，快速将敌人消灭。入前方通道后会面对众多敌人。多利用迂回滚动与跳跃＋三角攻击将几轮敌人消灭。其中左侧会有两个房间，其中第一个房屋中出现裂痕的墙壁可以破坏，对获得关卡装置来说很重要，但要小心在其中躲避的多名敌人。（今后将会面对多种敌人的挑战，其中持有长攻击武器的敌人应使用跳跃＋三角破防后攻击，而与金刚狼类似的近距离攻击者则利用方块XN攻击更为有效，面对枪械敌人应利用滚动到近身后再行攻击。）

■03. 到达通道尽头并将敌人全部消灭后，进入左侧的楼梯入口。通过楼梯进入下层后，首先要利用滚动将出现的火箭兵消灭，再最速将几个机枪兵解决后进入图示B2入口。除了将敌人消灭之外，进入最终通道后将所有可破坏物全部破坏，以获得关卡装置。之后退回最初入口处，进入B1入口。

■04. 进入最终B1通道后，刚开始与02步骤基本相同。击败所有敌人后前方通道门开启。将敌人全部消灭后，将图中所示电子机关破坏，进入门后本关结束。


■图示02


■图示04

任务七：测试中心

■01. 本关是金刚狼的武斗秀（呵呵），基本上都为对敌白刃战。刚开始先要面对无机关条件下对敌人的清理，环绕迂回并利用跳跃＋三角后的追打逐个击破。并将所有可击破装置全部击破以获得关卡装置。第二阶段面对火焰机关下敌人的包围，小心迂回并适当时机发动R2血性狂暴能力解围，在自保前提下将敌人消灭。第三阶段则会出现牢笼＋火焰的机关，要求我们更不能被机关命中。但却可以诱导敌人中机关，所以本轮进攻利用机关则比较轻松。敌人扫清后通道门开启。

■02. 进入通道后，首先要将面前的敌人全部消灭。之后经过U形弯后将三名敌人消灭，通道开启后将面对本关的难点。

■03. 重机枪威力惊人，不能直接对抗。需要利用S形脚步快速跟进，到达重机枪后方再行击破。之后将前面剩余的两名机枪手解决掉。进入最终场景。

■04. 到达最后的场地，敌人非常众多需要迂回打击，并抓住机会将所有可打击物品击破，获得关卡装置。面对红色长武器的敌人特别需要小心，最好利用连续输入的跳跃+三角攻击击破。并时刻注意迂回体力恢复。当所有敌人清除后，本关结束。


■图示03

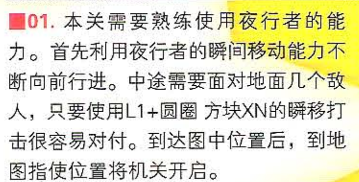
任务八：飞机库

■01. 本关为BOSS战，面对死亡冲击者这位能力与金刚狼完全相同的BOSS，我们只需要注意防御与进攻的节奏就能对其进行有效的杀伤。当被卷进风暴中心后，应当首先将周围可击破的物品全部击破以获得关卡装置。

■02. 相对于死亡冲击者，我们应当注意其经常出现的冲击，当防御两轮后，最有效的方法应当利用三角X2进行反击，之后再进行防御。注意一定不要被逼迫到场景外围，否则会很容易被暴风卷走付出不必要的HP损失，靠边缘后应利用滚动或跳跃脱离被动。经过几轮攻防后，只要操作稳妥就会很快击败他。


■图示01


■图示02



任务九：深层

■01. 本关需要熟练使用夜行者的能力。首先利用夜行者的瞬间移动能力不断向前行进。中途需要面对地面几个敌人，只要使用L1+圆圈 方块XN的瞬移打击很容易对付。到达图中位置后，到地图指使位置将机关开启。

■02. 启动机关后，队友“巨像”出现。回到刚才经过的出口，退出后到达地图指示地点，将一号防御装置关闭。之后最速回到“巨像”身边，帮助其将身边敌人消灭。之后“巨像”会将一号装置破坏。（熟练使用R1瞬间转移，会很快找到目标位置）

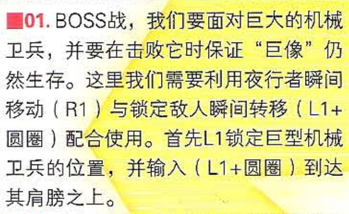
■03. 随后再回到出口，按照地图指示找到二号防御装置，将几名杂兵消灭后，迅速将防御装置关闭，并回到队友身边，帮助其将身边敌人消灭。

■04. 按照前两个防御机械关闭并破坏的步骤，找到三号防御装置，关闭后帮助“巨像”将杂兵清除，最后按照同样方法将四号装置的防御设置关闭，回到队友身边后杀敌，本关结束。



■图示02


■图示04



任务十：暗黑之脑

■01. BOSS战，我们要面对巨大的机械卫兵，并要在击败它时保证“巨像”仍然生存。这里我们需要利用夜行者瞬间移动（R1）与锁定敌人瞬间转移（L1+圆圈）配合使用。首先L1锁定巨型机械卫兵的位置，并输入（L1+圆圈）到达其肩膀之上。

■02. 之后当其要自爆的时候迅速输入R1转换位置，在场地边缘等待其自爆，按照这个顺序来回数十次这个劣质机械体就会被摧毁。

■03. 之后还要面对一个同样机械体的挑战，用同样的办法就可以摧毁。但需要小心周围飘浮的浮游炸弹，小心起见可以多次输入R1转换不同位置等待其爆炸。

■04. 最后，我们需要面对同时出现的两个巨型机械体，锁定一个后输入(L1+圆圈)后快速输入R1转换位置，并连续输入多次R1转换等待平台，避免第二个机械体的攻击锁定。有耐心不断进行躲避平台与机械体肩膀的位置转换，胜利必然属于我们。


■图示02


■图示04

任务十一：布鲁克林大桥

■01. 刚开始需要将出现的敌人全部消灭，主要利用夜行者的瞬间移动打击（L1+圆圈 方块XN）来进行。

■02. 之后，敌人会在两个点分别对布鲁克林大桥捆绑定时炸弹，在限制时间内利用瞬间转移(R1)到达指定位置，将守卫炸弹的敌人消灭后分别进行炸弹解除。

■03. 之后，仍然会继续出现敌人在两个点分别放置炸弹的情况，与步骤2相同，将敌人消灭后进行炸弹解除。

■04. 最后，敌人在不同的三个位置进行了炸弹放置，需要最速连续输入R1进行位置转换，最快击败敌人后将三个点的炸弹拆除，本关结束。



■图示02



■图示04

任务十二：多重分裂人

■01. BOSS战面对多重分裂人。如果没有瞬间转移的能力的话，这场战斗想来会非常艰难。不过好在我们操作的角色为夜行者。但面对这个强劲的敌人仍然需要技巧，首先开局最速利用L1+圆圈接近BOSS，并利用背后的连锁方块打击获得先手。

■02. 多重分裂人最可怕的地方在于多重分裂后可以实现包围打击，而没有分裂之前则需要我们利用L1+圆圈进行锁定背后攻击，并连续重复这个打击技巧。

■03. 当分裂人分裂的同时，应当反应迅速立刻输入R1进行位置转移，摆脱包围后再重新锁定敌人进行打击。

■04. 进行几次这样的连锁输入后，耐心利用瞬间移动打击便可以获得胜利。


■图示03


■图示04

任务十三：分裂工厂

■01. 本关还是有一定的难度，对于燃烧的工厂，玩家不能急于扑灭着火点，而需要先将BOSS放出的飞火拦截掉，再抓紧时间进行扑灭火焰。第一阶段工厂的着火点不多，可以进行操作练习。

■02. 对于出现的飞火，首先要注意雷达上的红色标志，其次要最速进行L1锁定，锁定后用持续输入的方块键进行拦截。

■03. 都消灭后会有一定时间的空闲，就利用这个时间进行工厂位置的火焰扑灭，找到一个高点后R1减速后从容进行灭火。

■04. 只要稳定按照消灭飞火—工厂扑灭的步骤来进行，本关即可通过。


■图示01


■图示03


■图示02

任务十四：冷冻剂隧道

■01. 首先锁定敌人后慢速进行推进，小心躲过隧道内的多个屏障，并将飞火消灭，很快便会进入下一个场景。

■02. 飞火会将冷冻剂管道破坏，迅速利用方块发动的冷冻射线将破碎的管道进行冰冻，将全部任务点冷冻后便可以进入下个隧道。这个隧道中可转动的屏障体非常多，应将速度放慢算好时间差后突进，耐心经过后将来到隧道最深处场景。

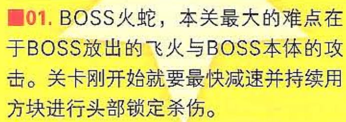
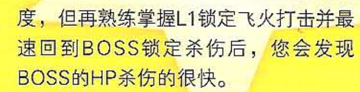
■03. 这个场景所要完成的任务有一定难度。首先要不停的对飞火冲击的核心圆盘进行冰冻（方块键位），其次需要对所有冷冻剂管道进行冰冻后再利用圆圈键的冷冻冲击将管道击碎。由于数目众多，所以击碎两个后便需要重新对圆盘进行冷冻。

■04. 都击碎后便要快速进入最后一个隧道，再限制时间内小心通过隧道便可以完成本关，一定要小心转动的隧道屏障，稳定通过不要过于求快。



■图示02


■图示03

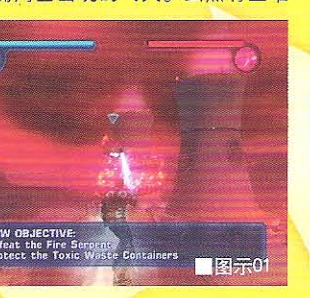
任务十五：火蛇

■01. BOSS火蛇，本关最大的难点在于BOSS放出的飞火与BOSS本体的攻击。关卡刚开始就要最快减速并持续用方块进行头部锁定杀伤。

■02. 我们要按照打一轮飞火，放弃一轮的顺序进行杀伤，首先要迅速进行锁定，并争取最快时间消灭掉BOSS刚放出在嘴周围出现的飞火。虽然有些难度，但再熟练掌握L1锁定飞火打击并最速回到BOSS锁定杀伤后，您会发现BOSS的HP杀伤的很快。

■03. 虽然本着打一轮放弃一轮的节奏，但身边出现的近距离飞火是不能放弃不打的。

■04. 只要锁定准确，持续杀伤时间够保证。BOSS很快就能被击败。



■图示01


■图示02

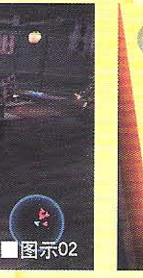
任务十六：城堡护卫战

■01. 本关的建筑物很有日式风格。刚开始要在城堡前院中将从传送器中不断传送来的敌人击溃。并抓住杀敌的空隙将场景中所有可击破物品击破以获得关卡装置。刚开始出现的敌人能力一般，很快就可清除。

■02. 进入第二阶段后，场景右侧的城房中将出现敌人，进入房屋内部，消灭所有敌人。由于敌人众多，所以多利用环形迂回与适当时机发动的血性狂暴进行HP回复与敌清剿。

■03. 之后最好再回到前院中进行杀敌，一定要小心图片中手持赤色武器的敌人，只能利用跳跃＋三角进行破防后再进行杀伤，本关保证HP是关键，小心迂回。

■04. 当前院敌人都消灭后，通道门开启。进入通道后将敌人全部消灭，小心通道内的方形地砖，其中藏有火焰机关，不要踩踏。这里的全部敌人消灭后，本关结束。


■图示02


■图示04

任务十七：禅之花园

■01. 进入花园后，主要面对的敌人都为远距离杀伤兵种，多利用跳跃＋三角以及滚动近身后杀伤能够很快将敌人清除。沿着花园中的路进行前进，环绕到内花园门口后将敌人全部消灭，内花园门开启。

■02. 进入内花园后，不要光对敌人进行消灭。要在对敌人进行杀伤的空隙抓紧时间将图中电子亭的所有立柱破坏，注意要从亭外侧进行攻击，每攻击一个立柱后都应等待电磁效应结束后再破坏第二个，并要小心利用跳跃重攻击以及血腥狂暴进行杀敌，柱子都破坏后里门开启。

■03. 进入里门，仍然要破坏一个电子亭。但相比较刚才来说敌人更为众多，这里则更要以杀敌为主，抓机会将柱子逐个击破。按照击败一轮敌人破坏一个柱子的顺序，很快任务便能完成，亭破坏后，最里门开启。

■04. 利用间隙L2回复后，来到最终场景，将几个远距离敌人消灭。随后向前行进会出现几个NINJA，利用跳跃重攻击很好对付，全部消灭后本关结束。


■图示02


■图示04

任务十八：武士道场

■01. 本关的任务则非常简单，首先先将第一批敌人消灭，之后来到图中位置向电子门进行打击，进行三轮打击后，电子门则会失去电磁保护。

■02. 之后便是漫长的对敌攻坚战，由于敌人出现的连续性很紧凑，所以一定要在一轮敌人扫清后抓紧时间进行L2键位回复。对于出现众多的NINJA来说，利用迂回加跳跃重攻击是不错的选择。只要利用好战斗间隙的L2回复，应当可以比较从容的将全部敌人消灭，敌方全灭后本关结束。



■图示01


■图示02

任务十九：死亡冲击者

■01. 本关面对死亡冲击者，要分几个步骤来进行。首先要单独面对死亡冲击者的挑战，基本战术很简单，防御其一轮进攻后，利用三角X2的重攻击进行反击。

■02. 当死亡冲击者的HP呈濒死状态时，她竟然将众多伏兵召唤出来。此时需要尽快从图中楼梯位置上楼。

■03. 抓紧时间将第一轮敌人消灭，并抓紧战斗间隙进行L2回复。环绕上平台后将所有敌人扫清，并保证自己回复满HP状态。

■04. 最后击败boss后本关完成。


■图示01


■图示02


■图示03


■图示04

任务二十：银武士

■01. 仍然是BOSS战，对于银武士来说，刀攻击基本上是很难进行防御的。应当利用滚动躲避其刀攻击，当躲过一轮攻击后应当运用三角X2进行反击。

■02. 当进行几轮攻击后，银武士会进行瞬间移动。并召唤NINJA护卫来进行反击。对于NINJA这个敌人兵种现在我们已经非常熟悉了，熟练运用跳跃重攻击就可以轻松击溃。

■03. 当把所有NINJA护卫都消灭后，银武士将会重新与金刚狼进行单独的决战，运用躲避与反击给其大伤害，不久银武士将再次瞬间移动。

■04. 本次出现的NINJA更加多，适当迂回后再进行跳跃打击。都击溃后将面对银武士最后的挑战，击败他后本关结束。


■图示02


■图示03

任务二十一：九龙公路

■01. 刚开始，必须按照指定时间内突破公路通道。所以速度要保证，并将公路中出现的守卫机械人全部消灭。这里就需要我们在启动冰冻射线时不能松开X加速，才能保证速度。所以X+方块的射击方式虽然难于掌握，但也要在几次攻击后逐渐熟悉这个操作。

■02. 本关中间会几次突破公路通道，开阔空间中结伴出现的敌人应当最速消灭，之后进入下一个公路通道。

■03. 当最终到达位置后，BOSS出现。首先将BOSS身边两个护卫机械人速度干掉。

■04. 之后不要紧张，熟练使用X+方块的加速射击锁定BOSS，并在突破公路通道时仔细锁定住BOSS持续射击，在此时能给BOSS最大杀伤。在最终通道到达时将BOSS击爆，本关结束。


■图示01


■图示02

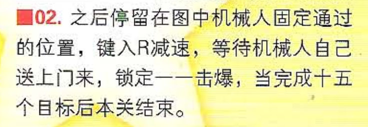

■图示03


■图示04

任务二十二：九龙市区

■01. 本关要求在特定时间内消灭十五个机械体，看似非常难。其实只要锁定位置，守株待兔就可以轻松解决。首先先将开场面前的两个机械人消灭。

■02. 之后停留在图中机械人固定通过的位置，键入R减速，等待机械人自己送上门来，锁定一一击爆，当完成十五个目标后本关结束。





■图示01



■图示02

任务二十三：巨人卫兵

■01. 我们要击败六个巨人卫兵。首先锁定一个目标后，贴地面飞行巨人卫兵的正面激光扫射威力很大，而其弱点则是身上出现的黄色能量点。

■02. 如果想轻松击败这些巨人卫兵，应当首先低空飞行，迂回其后面先将其背部的能量点清除，这样可以有效避开正面的攻击。

■03. 看准机会等待其发射一次激光后，利用间隙飞到正面，将剩余的几个能量点清除，这样一个巨人卫兵便轻松干掉了。耐心消灭六个后任务完成。


■图示02


■图示03

任务二十四：增量室

■01. 本关主要面对大量基因增量体。由于是金刚狼的增量体，所以近战能力与敏捷度都不弱，不可轻敌。对于刚开始出现的少量敌人，迂回之后采用方块XN就可以解决。

■02. 当面对大量增量体时，应迂回多采用跳跃＋三角的攻击来突袭，被包围时使用圆圈键突破重围。并在关键时刻利用血腥狂暴杀敌。最终将全部增量体击败后，本关突破。


■图示01


■图示02

任务二十五：巨像内部

■01. 开局首先利用连续R1位置移动，转换到第一个电子入口处。进入后，任务要求修复两个电子回路以打开新的入口。小心躲避飞行炸弹与回路上的电子脉冲。完全修复后进入地图中指定的新电子入口。

■02. 进入后将再次面对机械人，与之前方法相同，熟练利用位置转移攻击与位置转移击溃它后。进入新入口。

■03. 仍然是要进行两个电子回路的修复，但位置转移更为复杂，第一个修复完毕后请到达图中所示位置进入下一个区域。都修复完毕后，进入新入口。

■04. 我们需要击溃三个能量体，按照图中灵魂指引的方向，进行跳跃+R1的位置转移。最终到达图中的这个平台，找到能量体后，吸引飘浮炸弹的注意，引到能量体周围，等炸弹快爆炸的瞬间进行位置转移逃生。第一个炸弹体击溃。

■05. 如果体力不足，则需要L2持续输入进行回复。回复之后按照灵魂的指引连续位置转移，并爬到高杆处向上攀登找到下一个位置点，转移后前行，向下看便能找到第二个能量体所在的平台。不要理睬巨型机械人，只要快速跑动他们的命中率是相当低下的。快速吸引飘浮炸弹的注意进行定点爆破。

■06. 仍然观察灵魂体的位置，转移到对应管道后，连续转移到高杆处向上攀爬，找到对应转移点后再进行位置转移，之后再转换新的高杆攀爬，很快就能看到图中的位置。小心电子脉冲进行多次位置转移后我们终于到达最后的能量体所在平台。由于有机械人，所以抓紧时间吸引飘浮炸弹，定点爆破后最后的电子入口开启，进入后本关结束。


■图示01


■图示02


■图示03


■图示04


■图示06-1


■图示06-2

任务二十六：巨型反应堆

■01. 首先要穿越很长的通道，X加速不能停的基础上，一定要保证从众多激光发射器中间穿过，并将经常出现的机械卫兵用持续输入的方块射线击败。注意攻击应使用持续输入的冷冻射线。

■02. 面对成队飞行而来的飘浮炸弹群，前两轮能够贴右侧躲避。而之后的线形炸弹群则必须利用持续冷冻射线引爆，这里一定要注意不能依靠三角键触发的冷冻盾进行防护。最后当击败了几轮连续出现的电子卫兵后，恐怖的通道终于通过，并正式进入巨型反应堆场景。

■03. 这里需要将五个反应堆连接点用方块射线破坏，注意可以无视空中的线形炸弹队。在入口处进行细微的位置调整，R1减速后将五个反应堆连接点定点破坏。

■04. 当将五个反应堆连接点全部破坏后，最速从图中所示的出口冲出，本关结束。



■图示01



■图示02



■图示03



■图示04

任务二十七：电子炼狱

■01. 本关的难度并不高，但一定要按照步骤来进行。首先先将图中对应地点的核心水晶击碎。并会出现敌人，这些敌人的攻击方式与夜行者大概相同，熟练运用L1+圆圈 方块XN的位置转移攻击，将会很容易的将敌人击败。之后观察地图，会出现多个对应的连接水晶需要破坏。到连接水晶处将连接水晶摧毁，由于数目繁多，所以可以不与敌人纠缠，利用转移打击完成任务后身退即可。

■02. 当把所有连接水晶击溃后，按照地图所示的位置，我们需要重新将对应的核心回路修理（方块键进行修理）。

■03. 而这样破坏核心水晶—破坏所有连接水晶—修理核心回路的工作一共要进行三次，也就是说我们需要将三个核心水晶破坏并将三个核心回路修理。每次破坏中都一定要小心对付敌人，熟练使用位置转移与位置转移攻击。

■04. 如果遇到HP紧张的情况，在将一个目标修理完毕后，可以在图中这样的桥梁位置持续L2进行HP回复。回复完成后再将敌人与对应水晶击溃。并熟练使用R1的位置转移进行迂回调整。只要保证HP回复并有步骤的将三个核心回路全部修理后本任务完成。


■图示01


■图示02


■图示03


■图示04

任务二十八：骑兵

■01. 终于迎来了最终战，以笔者的眼光来看，本作的流程则有些虎头蛇尾。最终战只是金刚狼与骑兵的单挑而已。而本BOSS战的步骤也应当按照两部分来完成。首先骑兵的连续进攻能力很强，普通连续攻击时，玩家应当操作金刚狼进行防御后再运用方块XN来进行反击。而骑兵与金刚狼相同也拥有惊人的回复能力，当其使用血性狂暴时，不但进攻威力增加，还伴随体力回复，这时更不能后退，应当持续进行连锁打击。

■02. 当作战时间达到第一阶段要求后，将出现特定剧情，金刚狼将骑兵打落台下。此时千万不可最速跟随跳下，而应当进行L2键体力回复。当回复满后，跟随跳下。

■03. 由于HP全满，所以刚开始不要有顾虑，防御后利用方块XN的攻击进行反击。

■04. 除上述要求之外，最终台下的战斗还应当多次利用金刚狼的血性狂暴来进行大威力连携。注意的是不要使用血性狂暴中的三角攻击，此技巧对骑兵无效。应当使用方块XN来进行连续杀伤。加油吧，胜利最终一定属于您。



■图示01


■图示02


■图示03



■图示04



HITMAN

BLOOD MONEY



《杀手47：血腥报酬》已经是这个系列中的第四部作品。作为一个以暗杀为主题的游戏，《杀手47》系列以富有挑战性的关卡设计和个性鲜明的角色而得到了玩家的喜爱。本作中新增的名声系统也为游戏增添了不少乐趣。由于时间关系，本刊上期所刊登攻略没有完结，本期进行补完。另外提示大家：攻略只能作为辅助工具，如果完全按照攻略进行游戏就失去应有的乐趣了。

PS2	本刊译名：杀手47：血腥报酬			
	EIDOS	49.99美元	2006.5.30	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	2199KB

【接上期】

第八章：无法完成的婚礼



有人敲响了房门："您好，我是送快递的。"

47号打开房门，快递员将一个包裹送到了他手上："先生，这是您的包裹。"

47号仔细地看了看信封上的标记，沉吟了一声："嗯……红色代码。"

"我的工作完成了，再见，先生。"快递员转身便欲离去。但是47号叫住了他："你还没拿小费呢。"

"没关系，先生，您不必付我小费。"

"不，你一定要收，"47号将快递员叫进房间，"钱放在里面的桌子上。"

"在哪儿，先生？"快递员一边往里走，一边问道。话音未落，47号拔出枪来将他击倒，然后又补上一枪……

"你好，47号。这次的任务同样来自于上一个委托人，他对你在密西西比河上所完成的任务非常满意。两个黑帮之间刚刚完成了一次联姻，他们的实力会因此变得更加强大，我们的委托人不希望看到这种情况的发生。他们已经举办过一次公开的婚礼，但是还会再举行一个私人的聚会，邀请一些亲朋好友来庆贺。你的目标是新郎和新娘的父亲，但是你必须保证新娘的安全。祝你好运，47号。"

流程■这一次的任务和第一章（"葡萄成熟的季节"）有些类似，都是在举行聚会的时候干掉两个指定的目标。由于现场人多眼杂，所以一定要找好机会下手，才能避免留下证据。本关的线索较为繁杂，但是只要仔细观察并且抓住其中的关键点，就能找到最佳的方法。

目标的别墅是在一个小岛上，别墅前面有一大块空地，一些客人和守卫在

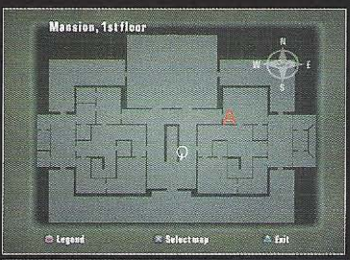


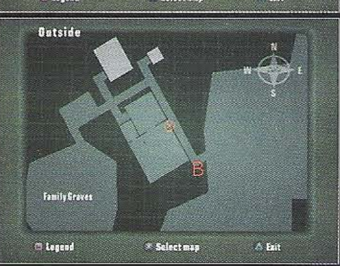
空地上喝酒作乐、唱歌跳舞。空地上是可以自由行动的，但是别墅门口则有警卫把守，只有拿到请柬的客人才可以入内。此外，在室外开枪的话是不会引起警卫注意的，不过这条线索并没有什么太大的实际作用。

从本关开始的地方沿着走廊向前走，前面可以看到两栋小木屋之间有一条缝隙。从缝隙间走过去就来到别墅前的空地上。左前方不远处，有一个喝得酩酊大醉的客人正在呕吐。稍等一会儿，他吐得差不多了之后就会踉踉跄跄地走进附近的小木屋里。跟在他身后找机会下手，不料这个家伙实在是喝得太多了，在小木屋里面摇晃了几下就靠墙坐下，不省人事了。这下连麻醉针都省下了，直接从他身上把衣服扒下来换上，并且捡起他掉下的宴会请柬（Party Invitation）。至于要不要拿他身上携带的手枪则无所谓了。

有了请柬，就可以自由进入别墅了。两个目标会在地图上以红色的圆圈标示出来，而白色圆圈表示的则是新娘。执行任务的时候必须保证新娘的安全，不能伤及到她。耐心观察一下就可以发现新郎的秘密，这个家伙是个馋鬼，每隔一段时间就会跑到厨房（地图A点）里面，偷偷地吃两口蛋糕。发现这一点之后就不难找出下手的方法了：只要趁着没人注意的时候往大蛋糕上注射一针毒液，新郎自然就在劫难逃了。真是"人为食亡"啊。

新娘的父亲暗杀难度则相对高一些。他平时都呆在二楼的房间中，而通往二楼的楼梯正面有警卫把守，一般人禁止进入。一种方法是找机会杀死一个警卫，换上他的衣服之后到二楼干掉目标，但是这里的警卫大都很机警，而且大多都互相呼应，很难找到有人落单的情况，因此不推荐使用这种方法。根据情报得知，新娘父亲的兄弟刚刚病逝，就下葬在别墅后面的家族墓地中（地图上标有Family Graves的地方）。稍等一段时间，





新娘父亲就会从楼上下来，去墓园中坐一会儿。从别墅大厅的后门出来到墓地附近，通往墓地的道路门口也有警卫把守，是不能随便进入的。但是在通道口放着一个小桶（地图上B点），其中有鸡肉等食物，看来是新娘父亲用来祭拜自己兄弟用的祭品。靠近小桶会出现放置炸药的选项，趁旁边的警卫不注意的时候把炸药放进去，然后到附近的角落等着。等新娘父亲过来拿起小桶之后引爆炸弹，就能将他解决了。爆炸虽然会引起一阵混乱，但是警卫们根本找不到任何的线索，也不会识破47号的伪装，所以不必担心。再等新郎中毒身亡之后，回到本关开始的地点乘船逃离就行了。当然，在此之前也别忘了到醉汉那里换回自己的衣服。

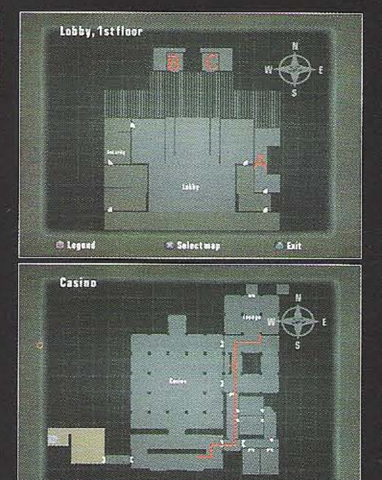
第九章：拉斯韦加斯的罪恶

"欢迎来到拉斯韦加斯，47号。有一个从南非来的人，名字叫做亨德里克·舒马兹，他正打算将一些有关DNA的研究材料和资源出售给某个阿拉伯的酋长。酋长名叫穆罕穆德·法赛尔·阿尔卡里发。这个酋长也是为幕后的某个大人物工作，但我们暂时还不知道究竟是谁。我们的客户希望找出这个幕后的操纵者，为此我们要组织这场交易。你有三个目标：舒马兹、酋长、以及酋长手下的科学家。在这场交易中科学家将负责检验DNA的资料。最近我们有很多人都被害了，这次的任务也许同样是个陷阱。一切小心，47号。"



流程■这次的任务地点是在拉斯韦加斯的一家豪华酒店当中。开始之后进入左前方的酒店，并且来到酒店大堂。可以先到大堂右侧的接待处（地图A点）与女服务员对话，就能得到七楼701房间的钥匙卡。在这家酒店中实行严格的管理，每一层都有警卫把守，只有持有本层钥匙卡的人才能进入。也就是说现在你可以在第七层活动。另外注意在大堂里不要靠近左侧的接待处，否则会被摄像机拍到。

从大堂正面的台阶下去，可以来到赌场。需要杀死的第一个目标舒马兹现



在正在赌场中玩乐。打开地图的话可以看到他的位置用红色圆圈标示了出来。但是赌场中有很多人，而且还有一些地方安装了摄像机，所以不能贸然行事。暂时不要管他，先回到大堂。从大堂正面的楼梯向上，则可以找到两架电梯（地图B、C两点）。根据情报，酋长以及舒马兹分别都在酒店中订了房间，而电梯是通往楼上客房的必经之路，看来要在电梯上做点手脚。

进入左边的电梯，靠近角落会出现爬上电梯顶部的选项（Climb Hatch），爬上去静静等候。很快就会接到提示，酋长手下的科学家已经来到酒店了。过一会儿他便会进入电梯，取出钢丝从电梯顶部将他吊死。注意这里最好等电梯开动之后再下手，以防下手过早，电梯门还没有关闭，被外面的人看见。吊死他之后，正好将他的尸体藏在电梯顶上，不会被人发现。他会掉落一张酒店八层的钥匙卡，捡不捡都无所谓。另外他还会掉下装着用来购买DNA资料的钱箱（Payment Briefcase），这个当然是要拿走了。将钱箱拿到酒店大堂随便找个地方扔下，以后再来取。

“欢迎来到拉斯韦加斯，47号。有一个从南非来的人，名字叫做亨德里克·舒马兹，他正打算将一些有关DNA的研究材料和资源出售给某个阿拉伯的酋长。酋长名叫穆罕穆德·法赛尔·阿尔卡里发。这个酋长也是为幕后的某个大人物工作，但我们暂时还不知道究竟是谁。我们的客户希望找出这个幕后的操纵者，为此我们要组织这场交易。你有三个目标：舒马兹、酋长、以及酋长手下的科学家。在这场交易中科学家将负责检验DNA的资料。最近我们有很多人都被害了，这次的任务也许同样是个陷阱。一切小心，47号。”

流程■这次的任务地点是在拉斯韦加斯的一家豪华酒店当中。开始之后进入左前方的酒店，并且来到酒店大堂。可以先到大堂右侧的接待处（地图A点）与女服务员对话，就能得到七楼701房间的钥匙卡。在这家酒店中实行严格的管

第十章:与恶魔共舞

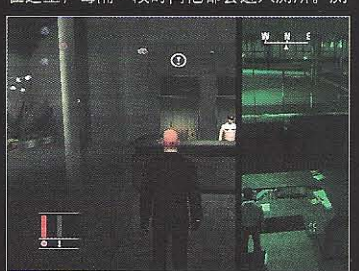
“一切都结束了，47号。我会关闭事务所，这将是你的最后一个任务。你有两个目标：瓦纳·凯特琳，她曾经是一个马戏团的演员，现在则掌握着全球范围内的地下交易市场。另外一个是CIA的探员，但是他私下里从事一些不可告



人的勾当。凯特琳会在酒店举行一个化妆舞会，那个探员将会出席。请一定要小心，47号，你是我们现在仅存的代理人，其他人都已经被害了。干掉这两个目标，并且找出到底是谁在幕后操纵这一切，攻击我们的组织。我在停车场给你准备了一辆车，你可以用它来逃走。47号，你是一个非常棒的代理人，我很荣幸曾经和你共事。祝你能够好运！”

流程■直接走进前方玻璃门的大厅，你会被摄像机拍到，这个是无法避免的。跟接待处的警卫说话，47号会告诉他自己在这里遗落了一个手提箱。警卫会进入左边的办公室查找，尾随他进去，等他到最里面的房间之后用麻醉针把他放倒并且换上他的衣服。

回到大厅，从接待处右边的小门出去，然后下楼梯来到停车场。进入停车场后先顺左边的斜坡上去，找到警卫室，趁着两个警卫都不注意的时候把录影带偷走（Steal Video Tape）。然后再回到停车场，从地图A点的卡车后面找到一套化装舞会的衣服(Suit Guest Heaven)，趁周围没人的时候换上。然后找到有两架电梯的地方，左边的电梯通往“地狱舞会”，右边通往“天堂舞会”。47号现在穿着的是天堂舞会的服装，所以只能进入右边的电梯。让警卫搜身，然后从电梯到顶楼。第一个目标：CIA探员就在这里，每隔一段时间他都会进入厕所。厕



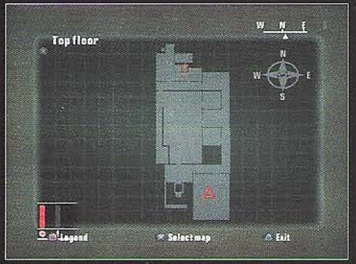


所中有两个小间，他会使用右边那一间，趁这机会将他绞杀。除了他之外不会有其他人进入右边的小间，因此把尸体扔在那儿就行了。换上他的衣服，并且捡起他的手枪。他掉下的装着狙击枪的手提箱则不必拿了。还有一种比较简单的方法是爬上电梯顶部，等探员进入电梯之后把他吊死，不过需要等待较长的时间。

如果之前跟吧台的服务员交谈过的话，他会告诉47号舞会的歌手行踪有些诡秘，她每过几分钟就会去南边的房间中呆一会儿（地图A点）。趁歌手正在舞台上唱歌的时候来到A点的房间，在弧形的桌子上摆放着一个笔记本电脑。查看电脑得到进一步的情报，得到了两个杀手的信息。此时会追加新的任务：杀死这两个杀手。

原来歌手就是两个杀手之一。她唱完歌之后会回到这个房间来，在她回来之前离开。如果她看到47号的话，她会引诱47号进入A点的房间并且试图杀死47号。如果没有的话她也会独自进入A点的房间。不管如何，从后面跟她进入房间并且将她绞杀就行了。

接下来坐电梯回到停车场，不要离开电梯，爬上电梯的顶部，然后跳到另外一架电梯上。这样就绕过了在电梯门口把守的警卫，而不必交出身上携带的武器。坐另外一架电梯来到地下的地狱舞会。剩下的两个目标都在这一层，并且用红色圆圈表示出来。当靠近凯特琳的时候她会把47号认做是CIA探员，并且叫47号跟她一起到一间密室中，此时正



好下手把她干掉。而当靠近拐角处的吧台的时候，最后一个目标，也就是吧台的服务员会认出47号，他会带47号到另外一个房间中并且与47号决斗。拔枪把他打倒就可以了。如果身上武器弹药不够的话，这个房间里还摆放着不少。取胜后从他尸体旁边捡到钥匙，离开这个房间，然后回到停车场到标记有EXIT的地方脱离本关。

第十一章:杀手的镇魂歌

47号走进了一座灯光昏暗的教堂，看看四周无人之后，轻手轻脚地打开忏悔室，弓身走了进去。

“1954。”47号对着忏悔室的另外一侧说。

“对不起，我只能采用这种方式跟你接触。”坐在对面的人说道。这个声音通常只能在电脑的扬声器中听见。

“这样碰面很危险。你平常都很谨慎，到底发生了什么事？”47号问道。



“看起来在我们内部有奸细。这是你的任务指示。不过有一点问题，我们暂时无法确认目标的身份。不过在行动地点已经有一个政府的探员，我们相信他有我们所需要的情报，所以你必须活着把他弄出来。”对面的人塞过来一个小盒子。

“假死药剂？”47号问道。

“你使用这个让探员进入假死状态，把他弄出来之后再救醒他。都靠你了，47号。”

流程■本关开始之前，最好已经在装备升级中选择了手提箱进行升级，其作用是改造手提箱的外壳，使其可以隔断X射线和金属探测器，避开安全检查。如果已经升级过手提箱的话，可以选择携带狙击步枪。如果没有升级过手提箱，则最好不要携带任何武器。

开始之后进入左边的门，接下来要通过一道安全检查门。如果携带了装有狙击步枪的手提箱，就要把手提箱放在传送带上接受检查。而47号自己身上是不能够携带任何武器的（这就是建议升级手提箱的原因）。进去之后，可以看到正面有一道大门，门口有一个士兵守卫。在大门的左边是厕所。进入厕所中，等一会儿会有一个身穿红色制服的工作人员进来，用麻醉针将他击倒，换上他的衣服，然后把他藏在门后面的角落里，以防开门的时候被其他人看见。

离开厕所，进入对面的门。进入走廊左边的第二道门，来到室外。这里有一个士兵在巡逻，将他麻醉，换上他的衣服。这里不会有其他人来，把他扔在原处就可以了。接下来，回到大厅，进





入最开始那扇被士兵把守的大门，然后再进入左边第一扇门来到警卫室。这里有两个士兵，不过他们都在忙着自己的工作，不会注意到47号的行动，轻松偷到主建筑钥匙(Main Building Keycard)以及录像带。然后回到走廊中，继续向西方走。在走廊尽头的大门使用钥匙卡，进入地下通道。

从地下通道另一端的门出去之后，马上进右边的门，来到了副总统的办公室附近。如果之前的步骤完成得比较快的话，此时副总统应该正在自己的办公室里面（地图A点）。办公室的门是锁着的，门口有两个士兵。趁他们都不注意的时候撬开锁，进入办公室杀死副总统。捡起他掉落的西区钥匙卡（West wing Keycare）和手枪，然后迅速把尸体藏到B点房间的箱子中，以防被人发现。接下来离开他的办公室，向西边走，经过一段地下通道之后来到西区。在西区的室外等一个特工出来抽烟的时候，拔出手枪，从背后将他挟持，然后按×键把他击倒（因为此时两支麻醉针已经用完了，用其它方法打倒他的话会影响评价）。接下来把他藏在角落里，把手枪扔下，用钥匙卡打开门进入办公区，按照地图指示来到总统办公室，找到最后的Boss。一段剧情之后，他跑上了楼顶，跟着他跑上去。如果携带了狙击步枪的话，就用狙击步枪将他杀死，否则就只能夺取他的枪来反击了，难度较大而且影响评价。将他杀死之后，按照地图的指示到脱离地点便可过关了。



新作游戏发售表

这期的发售表有了一定的变化，不知道大家看出来没有？……对！就是增加了次世代主机Wii的身影。Wii就是大家曾经非常熟悉的、传说中任天堂的次世代家用机revolution，在E3期间任天堂突然宣布revolution正式改名成为Wii。从这期开始，我们将她也加入到我们发售表的阵营中来。 □责编/龙马

PS2

中文名	日文名	类型	厂商
6月22日			
艾丽斯学园–闪耀的记忆之吻–	学园アリス～きらきら☆メモリ–キッス～	SLG	KIDS
银河天使II绝对领域之门	ギャラクシ–エンジェルII 绝对领域の门	SLG	broccoli
格斗之王XI	ザ–キング–オブ–ファイタ–ズXI	FTG	snkplaymore
车手4:平行线	Driver 4: Parallel Lines	RAC	atarijapan
6星闪耀–星之古都–	六ツ星きらり ～ほしふるみやこ～	AVG	千世
北欧战神传2	ヴァルキリ–プロファイル2 –シルメリア–	RPG	Square–Enix
格斗美神 武龙	格斗美神 武龙	ACT	BANDAI
6月29日			
终极蜘蛛侠	アルティメットスパイダ–マン	ACT	TAITO
伊丽斯工场	イリスのアトリエ グランファンタズム	RPG	gust
CTSF恐怖分子特种部队 复仇女神Nemesis袭来	CTSFテロ特殊部队：ネメシスの袭来	ACT	タイタスJAPAN
使命召唤2红一纵队	Call of Duty 2 Big Red One	ACT	EA
SEGA 2500系列Vol.24	SEGA 2500シリ–ズVol.24	FTG	SEGA
东京番外地	ラストブロンクス		
魂响～御灵诗～	魂响 ～御灵送りの诗～	AVG	YETI
EA BEST HITS MVP棒球2005	EA BEST HITS MVPベ–スボ–ル2005	SPG	EA
EA BEST HITS 纽约街头教父	EA BEST HITS Def Jam ファイト–フォ––ニュ–ヨ–ク	ACT	EA
EA BEST HITS 佣兵纪元	EA BEST HITS マ–セナリ–ズ	ACT	EA
EA BEST HITS motocross	EA BEST HITS モトクロス	RAC	EA
拉力&freestyle	ラリ–ショックス&フリ–スタイル		
火线任务2：海神计划	WINBACK 2 Project Poseidon	STG	KOEI
SIMPLE 2000 系列 Vol.100 THE 男人们的机枪炮座	SIMPLE 2000 シリ–ズ Vol.100 THE 男たちの机枪炮座	ACT	D3P
SIMPLE 2000 系列 Vol.101 ～THE 御姐斩2特别篇～	SIMPLE 2000 シリ–ズ Vol.101 ～THE お姐 チャンバラ2特别编～	ACT	D3P
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	InterChannel
美少女雀士	ちゅ～かな雀士	TAB	Generation–X
天胡牌娘（BEST版）	てんほ–牌娘（ベスト版）		
超龙珠Z	超ドラゴンボ–ルZ	FTG	BANDAINAMCO
冰激凌 Chocolat Second Style	パルフエ Chocolat Second Style	AVG	ALCHEMIST
FIFA 街道2	FIFA ストリ–ト2	SPG	EA
宴会!!–快乐女孩聚会–	FESTA!! –HYPER GIRLS PARTY–	AVG	KID
超级光谱勇士	フル スペクトラム ウォリア–	SLG	SEGA
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
7月6日			
汽车总动员	カ–ズ	RAC	THQ Japan
花归葬	花归葬	AVG	PROT
绯色的欠片	绯色の欠片	AVG	IDEAF
7月27日			
★战国BASARA2	战国BASARA2	ACT	CAPCOM
预定			
★梦幻之星 宇宙	ファンタシ–スタ–ユニバ–ス	RPG	SEGA
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アロ–ンインザダ–ク–ザニュ–ナイトメア–	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレ–ド2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 青之章	ガンパレ–ド・オ–ケストラ 青の章	AVG	SCE
新机动幻想 绿之章	ガンパレ–ド・オ–ケストラ 绿の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
CLANNAD	CLANNAD–クラナド–	AVG	INTERCHANEL
大战略7	大战略VIIエクシ–ド	SLG	SystemSoftAlpha
K–1 WORLD GP 2005	K–1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
★古墓丽影・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
★圣剑传说4	圣剑传说4	ARPG	SQUARE ENIX
弹子乐园	パチパラ12	ETC	ISE
大海与夏天的回忆–	大海と夏の思い出–		
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイタ–ズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	RPG	BANDAI
心跳回忆	ときめきメモリアル	SLG	KONAMI
女孩版 2nd Kiss	Girl's Side 2nd Kiss		
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハ–ツ	SLG	KID
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也 参上！	儿雷也 参上！	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウィンド	SLG	SEGA
式神の城 – 七夜月幻想曲	式神の城 – 七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	Marvelous Interactive
今天开始做魔王！起程之旅	今日からマ王！ はじマリの旅	AVG	KONAMI
龙刻	龙刻	AVG	KID
乔乔冒险奇遇 替身之血	ジョジョの奇妙な冒险ファントムボラッド	RPG	BANDAI
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
炎之宅急便	炎の宅配便	ACT	success

PS3

中文名	日文名	类型	厂商
2006年秋			
仁王	仁王	ACT	KOEI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
★装甲核心4	ア–マ–ド・コア4	ACT	FROM
格斗王极限冲击3	キング・オブ・ファイタ–ズ MI3	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAM
致命惯性	フェイタル・イナ–シャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレ–ドスト–ム・百年战争	ACT	KOEI
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバ–フォ–ミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバ–マン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック.ザ.ヘッジホッグ	ACT	SEGA
Lnertai	フェイタル–イナ—シャ	SLG	KOEI
灵魂能力	ソウルキャリバ–	FTG	NAMCO

Wii

中文名	日文名	类型	厂商
2006年冬			
高尔夫常青木革命	スカッとゴルフ パンヤレボリュ–ション	SPG	tecmo
2006年预定			
超级猴子球	ス–パ–モンキ–ボ–ル	ACT	SEGA
龙珠Z点火!NEO	DRAGON BALL Z Sparking！NEO	ACT	bandainamco
Micronesia	ネクロネシア	ACT	spike
2007年预定			
JAWA	JAWA	ACT	spike
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザ–ズX	FTG	任天堂
HERO'S	HERO'S	ACT	spike
预定			
刺激货车	Excite Truck	RAC	任天堂
SD高达G制御者	SDガンダム G BRAKER	SLG	bandainamco
机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	bandainamco
生化危机新作（暂定名）	バイオハザ–ド新作（假题）	AVG	CAPCOM
牧场物语	牧场物语	SLG	mmv–i
火影忍者NARUTO	NARUTO–ナルト–	ACT	TAKARATOMY

XBOX

中文名	日文名	类型	厂商
9月1日			
分裂细胞双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	AVG	UBI
10月2日			
真人快打末日战场	Mortal Kombat Armageddon	FTG	Midway
10月26日			
超人归来	Superman Returns	ACT	EA
预定			
星际争霸 幽灵	Starcraft：GHOST	ACT	BLIZZARD
彩虹六号3:黑箭	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Black Arrow	ACT	UBI

XBOX360

6月29日			
鬼魂力量3 无辜的愤怒	Spectural Force 3 Innocent Rage	SLG	Idea Factory
幽灵行动：尖锋战士	Tom Clancy's Ghost Recon	ACT	UBI
金属战犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
7月13日			
子弹标靶	バレットウィッチ	ACT	AQI
7月27日			
首都高battle	首都高バトル	RAC	元气
旋光の轮舞 Rev.X	旋光の轮舞 Rev.X	AVG	grev
zegapainXOR	ゼーガペインXOR	STG	bandainamco
职业棒球联盟2K6	メジャーリーグベースボール2K6	SPG	spike
2006年预定			
OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
雷神之锤4	クウエーク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
圣徒的争斗	Saints Row	ACT	THQ Japan
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	FROM SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブルードラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレーションダークネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预定			
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
勇闯尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	アーマードコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO
超级机器人对战	スーパーロボット对战	ACT	BANPRESTO
MotoGP 2006 终极赛车技术	MotoGP Ultimate Racing Technology 2006	RAC	THQ Japan
重装英豪	The Outfit	FPS	THQ Japan

NGC

6月29日			
终级蜘蛛侠	アルティメットスパイダーマン	ACT	Mile-stone
8月3日			
超级纸片马里奥	スーパーペーパーマリオ	ACT	任天堂
预定			
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 黎明の姬 A.RPG	ARPG	任天堂
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
大金刚赛车	ドンキーコングレーシング	RAC	任天堂
光速跑者21号	アイシールド21	AVG	任天堂

GBA

7月6日			
汽车总动员	カーズ	RAC	THQ Japan
8月3日			
旋律天国	リズム天国	ETC	任天堂
预定			
超级方块霸王IIX	スーパーパズルファイターIIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高バトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列-围棋	みんなのソフトシリーズ 围棋	TAB	Success
少年侦探团-红眼魔人-	少年探侦团～红眼の魔人～	AVG	Success
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベースボール	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
最终幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボールGT トランスフォーメーション	ACT	BANPRESTO
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂
Clicking危险	ガチャあぶ	ACT	HUDSON
最终幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix
哥得兰（暂定名）	バトランド（假题）	AVG	任天堂

PSP

6月22日			
索尼计算机科学研究所茂木健一郎博士监制 脑力快感体验	ソニーコンピュータサイエンス研究所茂木健一郎博士监修 脑に快感アハ体验!	ETC	SEGA
转来转去	コロコロころん	PZG	success
拳击手之路2真实	ボクサーズロード2 ザ・リアル	SPG	ertain
与丽萨一起横穿大陆 -A列车GO-	リサと一绪に大陆横断 ～A列车行こう～	SLG	ideaf
6月29日			
GURUMIN	ぐるみん	A-RPG	falcom
finder love 工藤 理纱 first shot与你	ファインダーラブ 工藤 理纱 ファーストショットは君と。	AVG	CAPCOM
finder love 原 史奈 两人的 两人……。	ファインダーラブ 原 史奈 ふたりの ふたりで…。	AVG	CAPCOM
finder love 星之秋 南国故障约会	ファインダーラブ ほしのあき 南国トラブル ランデブー	AVG	CAPCOM
7月6日			
铁拳 黑暗复苏	铁拳 DARK RESURRFCTION	FTG	NAMCO
汽车总动员	カーズ	RAC	THQ Japan
NANA 都是大魔王的引导!?	NANA すべては大魔王のお导き!?	TAB	KONAMI
勇者故事 新的旅人	ブレイブ ストーリー 新たなる旅人	RPG	SCE
RAIN WONDER TRIP	RAIN WONDER TRIP	ETC	BANDAINAMCO
7月13日			
问答机动战士高达 问战士DX	クイズ机动战士ガンダム 问战士DX	ETC	BANDAINAMCO
天外魔境 第四默示录	天外魔境 第四の默示录	RPG	HUDSON
LocoRoco	LocoRoco	ACT	SCE
7月27日			
棒球大联盟2K6	メジャーリーグベースボール2K6	SPG	SPIKE
预定			
★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战记	魔界ウォーズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポータブル	SLG	元气
火影忍者Portable	NARUTO～ナルティメイトポータブル	ACT	BANDAI
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix

NDS

6月22日			
SIMPLE DS系列 Vol.5 THE 扑克牌	SIMPLE DSシリーズ Vol.5 THE トランプ	ETC	D3P
不可思议假期 5星排列之时	マジカルバケーション 5つの星がならぶとき	RPG	任天堂
6月29日			
恶魔城德拉克拉 苍月十字架（KONAMI THE BEST）	恶魔城ドラキュラ ～苍月の十字架～（コナミ-ザ-ベスト）	ACT	KONAMI
加油五卫门东海道中 大江户天狗返（KONAMI THE BEST）	がんばれゴエモン 东海道中 大江户天狗り返し（コナミ-ザ-ベスト）	ACT	KONAMI
网球王子 2005 CRYSTALDRIVE（KONAMI THE BEST）	テニスの王子样 2005 CRYSTALDRIVE（コナミ-ザ-ベスト）	SPG	KONAMI
游戏王恶梦恶魔怪兽 梦魇咏游诗人（KONAMI THE BEST）	游戏王デュエルモンスターズ NIGHTMARE TROUBADOUR（コナミ-ザ-ベスト）	TAB	KONAMI
接触漫才！ 眼睛笑壶DS	タッチで漫才！ メガミの笑壶DS	SLG	ERTAIN
7月6日			
洛克人ZX	ロックマン ゼクス	ACT	CAPCOM
预定			
伊苏 战略版	イース ストラテジ	SLG	MI
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
月亮工厂 新牧场物语	ルーンファクトリ－新牧场物语	SLG	MI
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
最终幻想3	ファイナルファンタジ－III	RPG	SQUARE-ENIX
逆转裁判4	逆转裁判4	ETC	CAPCOM